Tebeosfera™
WEBSITE
PUBLICACION PERIODICA SOBRE HISTORIETA
HUMOR GRAFICO Y OTROS MEDIOS Y CULTURAS

ESPECIAL
GUIONISTAS

2003

Tebeosfera
WEBSITE
REVISTA ELECTRONICA DE ESTUDIO DE LA CARICATURA, EL HUMOR GRÁFICO, LA HISTORIETA Y MEDIOS ANEJOS

EDICIÓN
031019
(décima tercera)
Especial
GUIONISTAS

ISSN: 1579-2811

CAVA, COLLINS, CONWAY, DAVID, GAIMAN, GIMÉNEZ, JONES, McCAY, MILLAR, MOORE, MORA, MORRISON, OESTERHELD, SAMPAYO, SEGURA, SMITH, TRILLO, WOOD, ZENTNER

Superhéroes tras dos 11-S
Hora Cero

Reseñas
Secciones

ÍNDICE

EDITORIAL *Tebeosfera* fluye

SECCIONES
Entrevista: Felipe Hernández Cava, por J. García y A. Pérez p. 7
Entrevista: Carlos Saldi (fotógrafo de Hugo Pratt), por Diego Agrimbau
Entrevista: Jorge Zentner, por J. García
Entrevista: Sergio Bleda, por J.M. Varona
Muvovum: El cómic de Carlos Giménez, "Primer amor"

DOCUMENTOS
"Marvel y los cómics del 11-S", por Fernando García p. 91

GUIONISTAS

Alan Moore : p. 102

"A Small Killing: política y simbología", por Antonio Pineda
"The League of Extraordinary Gentlemen", por Eduardo Martínez-Pinna
"La broma asesina", por Luis Miguel Artabe
"Voces. Individuo y sociedad en V de Vendetta", por José Manuel Hinojosa
"Los infiernos de un autor. A propósito de From hell de Alan Moore", por D. Agrimbau y L.V. Vazquez
"La pluridimensionalidad del mundo en Big Numbers, la obra maestra de Alan Moore", por Jose Carlos Neves

guionistas argentinos : p. 167

"A través de la palabra: de Kirk a Sinner (tradición y renovación a la hora de escribir historietas)", por Javier Mora Bordel
"Hora Cero (las revistas de Oesterheld)", por H. Pérez Edia
"Carlos Trillo. Sinónimo de éxito, permanencia y persistencia", por Alberto D. Kloster
"Ray Collins, biografía del hombre invisible", por Iván de la Torre
"Robin Wood en España: la revista Mark 2000", por Iván Olmedo
Ricardo Ferrari: Elegía del hombre común, por Iván de la Torre

guionistas estadounidenses : p. 226

"Viñetas y organización de la página en Little Nemo in Slumberland", por Federico Reggiani
"Lo mejor de Bruce Jones. Paranoico, sí, pero con sentido del humor", por Alejandro Romero
"Kevin Smith y los superhéroes", por Eduardo Martínez-Pinna
"Neil Gaiman y la cadena infinita", por David Caro
"Gerry Conway. Artesanía narrativa", por Félix Velasco
"Morrison y los Nuevos X-Men", por Bernardo Palomo
Los secretos de los guionistas de cómic book, por Mark Salisbury
Sin City, por Eduardo Martínez-Pinna

RECIBIDOS p. 285

Araia, de Ricard Castells
La autopista del sol, de Baru
Diario sentimental de Julián Pi, de Lorenzo Gómez
La Edad de Bronce. Mil Naves, de Eric Shanower
Flamenco, de J. Zentner y Santos de Veracruz
Linterna mágica, de J. Zentner y S. Mora
Sueños pesados, de Alberto Breccia

RECORTES p. 300

"Reportajes: Alejandro Jodorowsky", por Andrés Accorsi
"Reportajes: Chris Claremont", por A. Accorsi y R. de la Iglesia , en Comiqueando, # 8
"Reportajes: Stan Lee", por A. Accorsi y R. de la Iglesia , en Comiqueando, # 11
"Reportajes: Grant Morrison", por A. Accorsi, en Comiqueando, # 24
"Reportajes: Kurt Busiek", por A. Accorsi y V. García , en Comiqueando, # 40
"Reportajes: Peter David", por D. Accorsi, en Comiqueando, # 51
"Informe Extra: La venganza de los guionistas", por Andrés Accorsi, Sebastián Ballesteros y Federico Velasco, de Comiqueando, # 52
"Reportajes: Mark Millar", por A. Accorsi, en Comiqueando, # 52
"Reportajes: Antonio Segura", por N. Fernández, en Comiqueando, # 54

RESCATES p. 348

"Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior", por Carlos Trillo y Guillermo Saccomano
"El Eternauta: El regreso", por F. Solano López y Pablo Maiztegui
"Un tal Daneri", de Carlos Trillo y Alberto Breccia
"Víctor Mora. El contador de historias", por Ramón Pérez Rodríguez

Víctor Mora, el Capitán Trueno y el aguante de un guionista, por Eduardo Martínez-Pinna
El Capitán Trueno. Un hombre para la eternidad, por José María Baena
El héroe olvidado de Víctor Mora. El cosaco verde, por Eduardo Martínez-Pinna

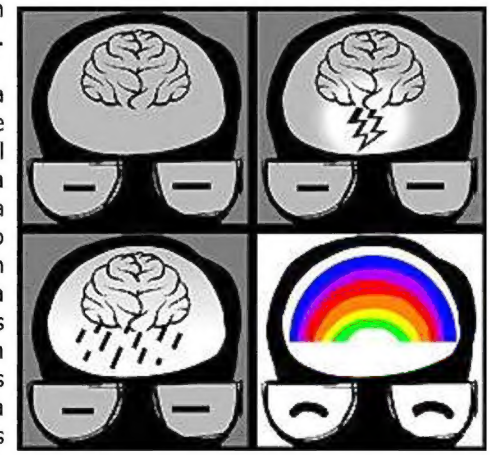
RESEÑAS p. 414

El arma definitiva, de Shin Takahashi
5, el número perfecto, de Igort
El doble de cinco, de Lourenço Mutarelli
Héctor Germán Oesterheld: escritor de ficciones, de La Bañadera
Mingote, punto y aparte, de Villanueva (artículo por Lombilla)
Sombras, de El Cubri (Cava y Arjona)

PORTADA
TEBEOSBLOG
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

TEBEOSFERA FLUYE

Es el fluir lo que hermana las viñetas de humor gráfico con las de historieta, ese seguir con la mirada el acontecimiento, lo narrado. Fluencia que parte generalmente del cerebro de un guionista.



De ahí la hermosa metáfora que nos ha regalado Abel Ippólito para la portada de la presente edición de *Tebeosfera*. Ideal imagen, a caballo del humor gráfico y la historieta. Perfecta difusa frontera para la presente edición, que hemos querido etiquetar como "especial guionistas", en honor a esos profesionales de la narración que pasan invisibles por las calles de las viñetas pero que orquestan todas las historias. A ellos hemos dedicado esta edición casi monográfica que se ha hecho esperar más de tres meses, pero que por fin llega cargada de documentos de interés.

Nosotros no nos andamos con bagatelas y hemos decidido montar la edición del mal número (el trece) a lo grande. Así, el interesado podrá encontrar aquí, en ácrata disposición pero aquí, un generoso montón de entrevistas, artículos y reseñas de y sobre guionistas. Por ejemplo: Recuperamos una entrevista a Cava de 1995, y Jorge García y Enrique Bonet entrevistaron a Zentner mientras Ché hacía lo propio con Sergio Bleda. Agrimbau nos permitió asomarnos al mundo de Saldi (documentalista para Pratt), Pérez nos legó una entrevista al guionista de *El Capitán Trueno* Víctor Mora, y Accorsi nos cedió media docena de entrevistas practicadas en su día a: Gaiman, Claremont, David, Jodorowsky, Segura, Millar, Morrison, Busiek, Lee... Hablamos de la corriente extraordinaria de viñetas que encauzó McCay con maestría (un excelente análisis de Reggiani). Alejandro Romero analiza la trayectoria del recientemente premiado en Gijón Bruce Jones. Salvà i Lara desmenuza un guión de Carlos Giménez mientras Palomo se cierne sobre Morrison. Iván de la Torre nos recuerda la importancia de Ray Collins al tiempo que Alberto D. Kloster hace lo propio con Carlos Trillo en un intenso artículo, e Iván Olmedo procede igualmente con Robin Wood en su etapa española. Otros dos de nuestros colaboradores del norte de Castilla, Martínez-Pinna y Velasco, ahondan en dos guionistas de fuste: en Kevin Smith y en Gerry Conway, respectivamente.

Pese a que los trabajos sobre los guionistas mencionados no son cortos, deseamos que tuviesen aún mayor extensión los ensayos que dedicamos en la presente edición a las obras del británico Alan Moore y del argentino Héctor G. Oesterheld. No en vano han sido un par de demiurgos que cambiaron el modo de aproximarse a los guiones de historieta del resto de profesionales. Sobre Moore han escrito con mucho encono y rigor nuestros colaboradores Agrimbau y Vázquez (sobre *From Hell*), Artabe (sobre *The Killing Joke*), Hinojosa (sobre *V de Vendetta*), Martínez-Pinna (sobre *The League of the Extraordinary Gentlemen*), Neves (sobre *Big Numbers*) y Pineda (sobre *A Small Killing*). Rememoramos a Oesterheld por partida múltiple: Pérez Edía repasó meticulosamente su revista *Hora Cero,* Trillo nos cedió la más larga entrevista que se le practicó en vida, y Mora Bordel regresó a Oesterheld para reflexionar sobre un libro sobre su trayectoria que urge editar y sobre la transformación del oficio de escritor de historietas tendiendo luego un puente hacia Carlos Sampayo, otro guionista memorable.

No obstante todo ese despliegue de textos largos, también hay en la edición décima tercera de *Tebeosfera* espacio para reseñas de guiones sólidos, los elaborados por Maiztegui, Zentner, Oesterheld, Trillo, Igort, Gago, Alberto Breccia, Baru, Mutarelli, Shanower, Castells... Asimismo, damos repaso a festivales de Santa Cruz de Tenerife, de A Coruña, de Lleida. Lombilla nos honra con su acostumbrada e impagable reseña sobre humor gráfico (en esta ocasión sobre Mingote, que cumplió 50 años en *ABC* en julio). Y Fernando A. García elabora un excelente

trabajo de reflexión sobre los contenidos propagandísticos de los tebeos de Marvel tras el segundo aniversario del atentado al World Trade Center...

O sea que hay mucho caudal de letras en esta edición, que irá discurriendo por sus pantallas al ritmo de sus gustos y tecleos.

El mundo seguía su fluencia hostil y linda mientras pensábamos, escribíamos y editábamos, mientras los guionistas lo iban narrando en viñetas en secuencia.

Es que es hermoso y peligroso a la vez, nuestro mundo, por más que nos va dando la espalda según rota. Una prueba: se seca del fluido más importante para la vida, el agua. Es ya un hecho comprobado que el Mar de Aral tiene hoy la mitad de su tamaño natural hace unos años. Y los ecologistas avisan de que Andalucía quedará desertizada en cincuenta años, año arriba, año abajo; este verano último tuvimos los preliminares. En Francia murieron 5.000 personas debido al calor y aquí en España no pasamos un estío menos "caliente", tanto en termometrura como en atmosferismo. El sol se pasó de lo lindo con su castigo, al igual que quiso hacer ETA en Santander y en la costa, a la sombra de esa nueva bandera que ondea Otegi con la coartada del apartheid, ¡jo!

Pero cambiemos de tema y démonos una enhorabuena, ¿no?: *Mortadelo y Filemón*, aunque son también otros chapuzas, lograron más taquilla que *Matrix Reloaded* y *El Señor de los anillos. Las dos torres* (21 millones de euros), lo cual es motivo de alegría. Y más alegría: Al tiempo que en Atapuerca cerraban el curso con dos piezas más de cráneo del *Homo antecesor*, otros afortunados espeleólogos descubrieron en una cueva de Rumania una mandíbula de hace 35.000 años, la cual perteneció a un tipo que vivió en el Viejo Continente mucho antes de lo que todos habíamos supuesto. En consecuencia, a lo mejor venimos de un cruce con los hombres de neandertal... Da que pensar, porque parece que cada día nos volvemos más brutos.

Digo lo anterior porque no sorprende ir descubriendo el origen de algunas cosas. Por ejemplo, el Vaticano se sigue cerrando en banda contra el matrimonio entre homosexuales y emite algunas otras prohibiciones divinas. Como te lo digo, Pablosegundo: si cavamos lo suficientemente hondo bajo el Vaticano, no sólo encontraremos las llaves de todos los armarios del lugar –arrojadas por el Santo Padre– también hallaremos restos neandertales. Que al final, todo se sabe. Que a los fluidos no se les puede poner barreras, por Dios.

Lo que ocurre es que venden los fluidos. Esto es. Venden mucho. Y por eso. Vean si no: Unos tipos muy puestos del *British Journal of Urology Internacional* han sugerido que la expulsión de esperma previene al hombre de las sustancias carcinógenas que pueden acumularse en el glande. Por esta regla de tres, el onanismo vence a los tumores. ¿Sería una excusa de los investigadores para no tener que dar explicaciones sobre las revistas que circulan por el laboratorio? Quién sabe, en El Reino Unido son raros. Mira tú por donde la fuente de la BBC sobre el armamento de Iraq, David Kelly, se suicidó (y luego otro le emuló por igual razón), y eso hace que se tambalee el poder y la estima de Blair.

Mas poco importa después de la razzia que se hizo allí, y que todavía persiste: La sangre, ese fluido, sigue derramándose en Iraq, lo cual que llena informativos. El chapapote aún asoma caprichoso a flor de agua y, bueno, Aznar, a babor siempre, como sus sucesores. ¿Más fluidos? En la tele vimos este verano muchos sudores de socialistas madrileños y de ediles marbellíes. Y mucha inmundicia en general, que por lo visto han crecido en un cincuenta por ciento los problemas de los niños relativos al lenguaje. Los expertos lo achacan al lenguaje pobre de la televisión. Oye, qué manía con echarle la culpa a la televisión... Hijo, Emilio, la hiciste buena cuando produjiste aquel bodrio de *¡Qué me dices!,* que mira la de basura que vienes arrastrando...

Esto de la influencia (que de flujo viene la palabra, de fluir) de la televisión sobre el lenguaje me trae a la cabeza otro hallazgo que se hizo durante el verano. Al parecer el indoeuropeo, como lengua, se propagó desde Mesopotamia, donde se había inventado la agricultura hace 11.000 años (y el arado, y el cultivo del trigo, cosillas así). Una gran migración neolítica que transformó el mundo desplegó aquellos avances y aquel lenguaje más sofisticado por doquier y el mundo evolucionó. Hoy parece como si hubiéramos vuelto allí, hemos migrado al origen, pero para devolverles al arado, al grito gutural y a la barbarie vernácula.

No deja de ser paradójica esta "vuelta a Iraq".

A raíz de la intervención allí, se ha tambaleado el presidente de Gran Bretaña, como decíamos, pero no se tambalea la credibilidad de Bush, o al menos no lo bastante a la vista de la arana aquella del arsenal de Husein, que no aparece. Y eso a pesar de que saltó por los aires la embajada de la ONU. Y eso que no se ha cansado de hacer el ridículo la CIA emitiendo barajas con los villanísimos o carteles con los malos travestidos. Y eso no obstante Iraq es un país de terrorismo (al menos ahora, que en eso lo han convertido los yanquibritánicos).

"Terrorismo". Ya viene siendo palabra demasiado usada, muy sobada. Tanto, que Chomsky insistió en alertarnos de que «EE UU es el jefe mundial del terrorismo de Estado». De Lillo, por su parte, ha reflexionado sobre si el alma de los nuevos sistemas de terrorismo de Estado no es otra cosa que los flujos de capitales, ya que entre flujos andamos.

Dicen que bajaba en votos hace unas semanas el Bush, allí en su tierra, donde aún ondean las banderas del 11-S y sufren apagones. Pero nadie chitó cuando el Líder Mundial restó importancia a ese vergonzoso muro que "defiende" a Israel de terroristas suicidas y que ya va por los 150 km. construidos (es gracioso, porque las autoridades de Berlín, en el mismo momento, pretendían que la UNESCO declarase Patrimonio de la Humanidad los restos del "muro de la vergüenza". A lo mejor es eso lo que Bush pretende: hacer un patrimonio). Tampoco se pronunció mucho el tejano cuando los israelíes mataron a Abu Shanab, líder de Hamás en Gaza. Y nadie levantó la voz cuando los listillos de la CIA exhibieron en las televisiones de todo el mundo los cuerpos de Uday y Qusay, hijos de Saddam, mutilados pero compuestos en un ejercicio gratuito de crueldad nada delicado con las creencias de los de Oriente Medio, que a estas cosas tienen por ofensa gorda.

Es que en el país sin nombre, la Nueva Roma esa, lo que no venga teñido de espectáculo no se estila. Ahí tienes a Schwarzenegger, actorzuelo metido a gobernador como quien no quiere la cosa, fluyendo del fotograma al atril escoba en mano, cosa que tiene más importancia que la de mera anécdota. Al final va a resultar que Gubern tenía razón con aquello de que los medios se están dejando conducir por el morbo hacia la muerte y la violencia, y que la pornografía letal abunda cada día más en lo mediático. Voy abundando yo en esta teoría, pero fijándome en que lo que viene vendiendo mucho en los medios últimamente es lo que sobrenada, los fluidos.

Nos venden fluidos, repito. Sangre, semen, sudor y lágrimas. En auxilio de esta teoría se encuentran las reflexiones de Juan Antonio Ramírez, que en *Corpus solus* ha venido a decir que el cuerpo humano es escenario de problemas y adversidades antes que depositario del canon de belleza.

Lo que decía, fluidos. Y he aquí el *show business*... Un negocio en el que también fluye la necrosis: Murieron Bob Hope (una parábola del capitalismo, decía Terence Blacker) y murió Elia Kazan (una parábola de la delación, dicen muchos). Falleció también durante los meses de calor un tipo bastante mencionado en los medios de cultura floja: Peter Safar, inventor del "boca a boca"; es decir, que inventó lo de dar de respirar a otro mediante besos largos (que no el ir "de boca en boca", difundir las bondades de un producto). Y, justo cuando cerrábamos la presente edición, murió Vázquez Montalbán, periodista de raza que llegó a comprender la historieta como injertada en el tejido de la vida.

A Anna Lindh me la apuñalaron en Estocolmo, un acuchillador de la democracia fue. También murió la Riefenstahl, aquel "exponente" del nazismo que hizo cine de calidad y eso la convirtió en asesina. Al respecto de la muerte de la centenaria, no viene mal parafrasear a Carlos Colón cuando señalaba cómo los regímenes totalitarios excitaron a los creadores de su tiempo como ella, que creyeron que el fascismo, el nacional socialismo y también el comunismo serían los catalizadores de una transformación del marco burgués; la revolución, en fin. Eran tiempos de aquello, de transformación, de alejamiento de la moral judeocristiana, de divorciar "gran arte" de "arte de masas", de... Era otro contexto. Seguramente la alemanita buceadora no avistó el avieso plan de aniquilar judíos cuando rodó imágenes de cuerpos perfectos y las montó con exquisita sabiduría. Y recordemos que hubo otros autores propagandistas (de sus respectivos esquemas ideológicos y

regímenes) como Eisenstein, Vertov, Marinetti, Crali, Libera... a los que no se estigmatizó tanto.

Hoy ya no hace falta, ya se manipula los medios directamente y en el ámbito democrático. La Casa Blanca, por ejemplo, ha insistido en liberalizar el mercado de los medios de comunicación en los EE UU, pese al rechazo del plan de la comisión Federal de comunicaciones, para relajar los límites de propiedad de los periódicos, cadenas de televisión y radios. Bush vetó la decisión. A lo que íbamos, que en este mundo fluye y cabe de todo, desde los artistas condenables por creerlos acicate de dictador, a los dictadores en plan divo a quienes se les permitió o permite vivir la placidez de la vejez o del actuar: Pinochet, Idi Amín Dadá, Foday Sankoh o Charles Taylor, el sanguinario presidente liberiano, que "exigió" la impunidad a cambio de su exilio. ¡Pero bueno, qué desfachatez! ¡Qué mundo, si hasta Ali Amrozy, el llamado "terrorista sonriente", lució en la foto la mar de contento cuando le sentenciaron a muerte en Bali!

Comprobado: La náusea aún reside en nosotros.

¿Y con Castro que hacemos? Mantiene en las cárceles a cuarenta coordinadores del proyecto Varela, a más de veinte periodistas, a varios representantes prodemocráticos.... Por un lado se aleja de la UE para hacérselo él solito, y por otro abraza a Lula y a Kirchner trazando planes de futuro que, supuestamente, redundarán en beneficio del pueblo cubano. Que falta le hace. ¿Y qué pasará con Bolivia? ¿Acabarán los yanquis poniendo a un dictadorzuelo títere allí si las revueltas de los hambrientos alcanzan cierto grado de exasperación? Yo no lo pongo en duda. ¿Hablamos de Berlusconi? Decía el "nuevo ducce" que Mussolini no mató a casi nadie, vamos, que los atontó o algo... ay, Señor. ¿Y Chávez, que ya va de Mesías? ¿Y Gadafi?... para qué seguir.

Se habrán dado cuenta de que no cité antes, en el paquete de tiranuelos, a los torturadores argentinos. No, el bueno de Kirchner ha incentivado este verano la apertura de una investigación sobre la conexión nazi del peronismo (del ala radical) y luego se ha promovido el rechazo a la impunidad de los militares implicados en la represión, como Ricardo Miguel Cavallo o Alfredo Astiz, a quien juzgaron por torturador. Se acabó la Ley de Punto Final y Obediencia. Estamos de enhorabuena (leñe, si hasta al ex presidente de Nicaragua, Arnoldo Alemán, lo han metido en el trullo).

Malditos dictadores, qué ganas de derramar sangre. Coñe, si queríais matar a la gente, haberles dado cigarrillos.

Bueno... al menos en las cajetillas ahora pone que matan...

Evítese fumar y ejercítese la lectura fluida de *Tebeosfera*. Es más sano y no te deja sin espermatozoides.

ISSN: 1579-2811

LAS MEMORIAS DE CAVA. ENTREVISTA A FELIPE HERNÁNDEZ CAVA.

Entrevista de Jorge García y Álvaro Pérez, celebrada el día 27 de mayo de 1995 en el estudio de F.H. Cava en Madrid.

Trascripción de Jorge García y Manuel Barrero.

[**EL CUBRI**, o al menos gran parte de él: **Pedro Arjona y Felipe Hernández Cava**, aparecen en esta imagen que acompañó la primera edición en libro de*Cadáveres de permiso* © 1985 **García y Beá Eds.**]

Aquella primavera de 1995, el crítico Álvaro Pérez y yo nos desplazamos a Madrid para entrevistar a Felipe Hernández Cava. A cada cual lo animaban motivos distintos: al bueno de Álvaro, supongo, poner un digno broche a unas jornadas sobre guión que había intentado organizar un año antes en Salamanca; a mí, recoger material para un fanzine que en aquel momento intentaba poner en pie: *Amnesia*. Además, junto a una gran admiración, nos guiaba la ingenua convicción de que, si no lo hacíamos nosotros, nadie recuperaría ya esa memoria (recuerden que aquel fue el año de la revista *Nosotros somos los muertos*).

Felipe nos acogió, amable y cordial, en su estudio y trató de repasar su carrera con aquellos dos aprendices de periodista que entonces fuimos. Dejamos muchas lagunas. *Amnesia* cayó en el olvido y, entre tanto, Álvaro y yo jugueteábamos con la posibilidad de ampliar aquella entrevista. Finalmente, como podrán comprobar en la próxima edición de *Tebeosfera*, volvimos a Madrid dos años después para completarla.

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

Jorge - Es usted un *rara avis*, se escapa a todo encasillamiento.

Felipe Hernández CavA.- Ya.

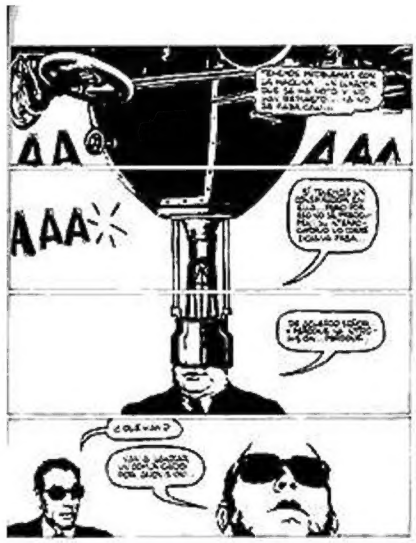
J.- Las historietas que hace me dicen cosas. No es normal eso, ahora mismo. El guionista de España al que más admiro es usted, bueno, eres tú.

FHC- Ha estado bien...

Álvaro- Mucho respeto.

FHC- Os invitaré a unas cervezas (risas). Es curioso, porque ese fenómeno que cuentas le ha pasado a más gente. Fíjate, cuando conocí a **Federico del Barrio** y empecé a trabajar con él, **Federico del Barrio** ignoraba por completo la existencia de **EL CUBRI**; fue luego cuando descubrió, de repente, que había ahí un pasado con **EL CUBRI**. La mayor parte de los trabajos con **EL CUBRI** son trabajos desconocidos, si se exceptúan las cosas policíacas o lo que había en el libro *El que parte y reparte*..., mucho más político, claro, situado en su momento, en 1975. La mayor parte del trabajo de **EL CUBRI** es un trabajo absolutamente disperso, que la mayoría de la gente, en la profesión incluso, ignora. Hubo un intento en los años setenta, por parte de **Gustavo Gili**, cuando sacó el libro de **Antonio Martín** de hacer un libro de recopilación con todas esas historias políticas que están en las revistas más peregrinas de este país, revistas de arquitectura, de sociología, de cosas así. Pero, bueno...

A.- ¿Cómo fue colaborar con ese tipo de revistas y no con las más típicas de entonces?



PÁGINA DE "UN 31 DE DICIEMBRE", HISTORIETA PUBLICADA EN EL NÚMERO 61 DE "NUEVA DIMENSIÓN"

FHC- Pues es que en las revistas más típicas no había, en absoluto, posibilidad para hacer trabajos, primero, ni que tuvieran un matiz político, ni que tuvieran cierto carácter de experimentación. Y, al final, encontrábamos nuestro medio natural en revistas que no tenían que ver con esto, pero [donde] había gente amiga... eran de sociología, de psicología, de arquitectura, cosas así, que no tienen nada que ver con esta profesión.

La verdad es que creo que siempre he vivido muy relacionado con la profesión o, sobre todo, con los profesionales, pero muy al margen también de la profesión. Hay un cosa que supongo que también me habrá granjeado, en alguna ocasión, enemigos: nunca he querido vivir de esta profesión porque tengo la cosa enfermiza esa de que, desde pequeño, es el medio que más me gustó y el medio en el que más he creído. Hay otra gente que ha utilizado este medio como un campo previo a su traslado a otros ámbitos: al diseño, al cine... O gente, incluso, que dice: «bueno, yo hago esto porque a mí lo que me gusta es hacer cine y éste es un "cine pobre"» o algo así. A mí también me encanta el cine y me gustaría hacer cine en mejores condiciones que en las que he podido hacerlo en alguna ocasión, pero entre hacer cine y hacer historieta, yo prefiero hacer historieta porque es mucho más libre. Y lo que siempre he querido es que todo lo que hiciese fuera algo en lo que realmente creyera, donde no hubiese una motivación comercial. Y para vivir de la historieta y, máxime aún, siendo guionista en este país, tienes que aceptar unas reglas del juego donde un editor dice: «ahora quiero una de terror y dos de oeste, marchando, y tres de ciencia ficción o cuatro de lo que se lleve» o algo así. Siempre supe que nunca sería un guionista profesional en la medida en que en su momento lo pudieron ser **Víctor Mora** y **Andreu Martín**, o luego lo ha sido gente como **Sánchez Abulí** o como **Antonio Segura**. O sea, que yo lo tengo tan idealizado, para lo bueno y para lo malo, que prefiero prostituirme haciendo cosas para otros medios; es decir, a la hora de hacer basura, siempre que pueda, preferiré hacer la basura para la televisión, y esto hacerlo incluso, en la mayoría de las ocasiones y cada vez más, a cambio de ninguna retribución económica, pero siempre que haya un proyecto en el que crea y que lo pueda hacer.

A.- Placer.

FHC- Claro. Yo siempre digo: «bueno, el día que desaparezca, si alguien quiere saber cómo soy no podrá ir a ver las cosas que yo he hecho –aunque en alguna haya puesto algo mío-, en la televisión, en las comedias de situación o...», digo: «tendrá que mirar mis tebeos para conocerme un poco». Y como luego (es otra condición de este medio) tampoco me he planteado nunca eso de trabajar con cualquier dibujante, es decir, siempre que he trabajado con alguien ha sido porque era alguien en quien, por alguna circunstancia, creía o me unía con él una amistad o cierta manera de ver las cosas. Por citar el caso más reciente, en el que yo mismo me llevé una sorpresa, cuando *TOP Cómics* aprobó que pudiéramos, finalmente, **Federico** y yo hacer *El artefacto perverso*, la condición que ellos plantearon es que yo hiciera otro trabajo con otro dibujante que fuera sugerido por ellos, porque, como yo soy un poco de piñón fijo, siempre acabo diciendo: «¿por qué no me dejan con **Fede** o con **Raúl**?», que da la circunstancia de que son tan odiados como yo, y en mi caso [los editores] a veces pueden hacer concesiones, pero menos en el caso de ellos. Entonces **Laureano Domínguez**, como responsable de Ediciones B, me dijo: «hombre, yo os dejo que trabajéis, pero permíteme que te sugiera otros dibujantes con los que puedas hacer otra cosa». Y después de barajar diversos nombres de dibujantes, al final me propuso a **Brocal**, que este año ha ganado el de autor revelación, y yo, al principio, tenía ciertas reservas, pero luego, para mi sorpresa, me encontré con una persona con un grado de cuidado, de mimo por el trabajo, y con una predisposición a trabajar conmigo que también me sorprendió, porque a mí, en ese sentido, como no voy de nada, me sorprende mucho que me pueda encontrar de repente con un muchacho tan joven como **Brocal** y que él se tome con bastante respeto lo que hago. Debe ser porque me he tropezado con tanto individuo de la generación Z o H o ya no sé de qué letra (risas), que prácticamente me escupen dada mi venerable ancianidad en el medio...

Esto viene al hilo de algo de lo que comentaba antes: que yo siempre he estado en contacto con los profesionales, de muchas generaciones, desde gente como **José Luis Salinas**, que se murió cuando estábamos haciendo *La batalla de Vitoria*, hasta toda esa

generación de los **Luis García, Usero, Giménez**, que los he tratado a todos muy de cerca -con algunos he trabajado y con otros no-, hasta que llega la siguiente generación que sería la de **Raúl, Federico** y, luego ya, de gente mucho más joven aún, como **Brocal**, pasando por otras generaciones...

A.- ...Intermedias.

FHC- Intermedias o algo así. A veces me digo: «Jo, pues yo, aquí, me he tratado desde los venerables ancianitos hasta algún joven de rabiosa actualidad ahora». Pero siempre guardando esa distancia, porque creo que, desgraciadamente, es un medio en el que hay muy pocas personas en cada una de esas generaciones con las que sea posible encontrar una afinidad de criterios en cuanto a la dignificación del trabajo que estamos haciendo. Es más, creo que somos bastante culpables de lo mal que está la historieta porque, como profesionales, la verdad es que la hemos enfangado y la seguimos enfangando, no me extraña que la gente la considere subcultura, porque son muy pocas las cosas al cabo de un año que valen la pena.

Pues eso, he estado con un pie dentro y con un pie fuera, como decía, supongo que también es lo que acaba traduciéndose en esa visión un poco estereotipada y tan violenta que hay para conmigo en algunos ámbitos: «pues éste y tal, y qué se ha creído, y éste de qué va» y esas cosas.

J.- En principio creo que empieza usted a trabajar en *Bang!* Bueno, una correspondencia que mantenía con **Antonio Martín** se publica allí...

FHC- No, básicamente, la historia, así, contada de forma muy sucinta es la siguiente. Se dio la casualidad de que, estudiando cuarto de bachillerato, en aquella época en la que todavía había Preu (yo fui del último Preu), pues había un compañero en clase, **Saturio Alonso**, que era un individuo que se interesaba mucho por los tebeos. Vivíamos muy cerca, nos hicimos pronto muy amigos. **Saturio** y yo intentábamos, por un lado, hacer nuestros propios tebeos y, por otro lado, entrar en contacto con la gente de la que teníamos referencia como individuos estudiosos del medio.

En lo que se refiere a este contacto con **Antonio Martín**, conseguimos una dirección de *Bang!* en Madrid, que era una dirección que correspondía al otro lado del Paseo de la Castellana. Pero **Antonio Martín** no vivía ahí, se acababa de trasladar a Barcelona y él estaba haciendo la revista desde Barcelona. En aquel momento *Bang!* se movía de una forma muy minoritaria, no es que luego fuese mucho más, pero todavía era más desconocida entonces y no conseguimos entrar en contacto con él. Hasta que dio la casualidad de que, en quinto de bachillerato, una profesora de francés que teníamos resultó ser íntima amiga de la entonces mujer de **Antonio Martín**, **Estrella Espada**, y ella ya nos puso en contacto con **Martín**. Entonces, empezamos a relacionarnos con una gente que eran los que estaban estudiando los tebeos desde hacía ya unos años, un amplio grupo donde había gente como, aparte del propio **Martín**, **Ignacio Fontes**, **Luis Conde**, **Juan González Yuste**, **Ludolfo Paramio**, **Jorge Rioboo**... Y empezamos, con ellos, a participar en una serie de reuniones que se hacían esporádicamente. Y, pronto, en *Bang!*, nos convertimos en los chicos de la memoria fotográfica que tenían la capacidad de descubrir de dónde estaban copiadas determinadas imágenes. Mucho antes de esa correspondencia con **Martín**, hablando sobre cuestiones de lenguaje que para nosotros eran muy importantes en aquel momento, entramos con muy mal pie en la profesión, porque lo primero que hicimos fue un trabajo que se publicó en *Bang!* [boletín núm. 15], descubriendo de dónde plagiaba **Carlos Giménez**. **Carlos** tuvo que acoger mal la llegada de un par de adolescentes imberbes e impresentables, como casi todos los adolescentes, que le decían de qué viñetas de **Giraud** o de **Frank Robbins** estaban copiadas muchas de sus cosas.

En lo que se refiere a la cuestión profesional, **Saturio** y yo empezamos a hacer nuestras historietas y, como ambos estábamos ya bastante politizados desde pequeñitos, muchas de esas primeras historietas que hicimos iban destinadas a revistas clandestinas de la época. Yo supongo que si alguien rastrease entre toda esa documentación clandestina sería muy fácil descubrir el estilo... y supongo que la propia policía debía estar al cabo de la calle, cuando veía esos trabajos, de por quién estaban hechos.

Y, al mismo tiempo, yo conocí a un dibujante, **García Pizarro**, que era un hombre al que se consideraba, en la profesión, el maestro de autores como **Carlos Giménez**, **Usero** o **Esteban Maroto**. **García Pizarro** era un dibujante en apariencia muy convencional, pero que tenía un dominio prodigioso del pincel, sobre todo, y que había formado a esta generación en su estudio, alrededor de él. Yo, llevado de la admiración por ese trabajo de **García Pizarro** -poco reconocido en la profesión-, le busqué y le conocí. Él estaba haciendo entonces una serie en un suplemento que publicaba el diario *Pueblo* de Madrid, aquel diario de los sindicatos dirigido por **Emilio Romero** donde había un suplemento

grande que se llamaba *El Cuco*. Ahí estaba haciendo unas peripecias muy bobas de una niña que se llamaba *Rosa la Revoltosa*, y los guiones eran de **Joaquín Luqui**, el de *Los 40 Principales*. Yo había observado, porque tenía amigos en Argentina, que los guiones de **Luqui** estaban copiados de los guiones de un personaje que todavía no había llegado a España (estamos hablando del año 1970), que era **Mafalda**. Y se lo comenté, porque él hablaba del tema: «mira que ingenioso **Joaquín Luqui**», y le dije: «esto está copiado de una niña argentina que se llama **Mafalda**»; entonces él dejó de hacer ese personaje con **Joaquín Luqui** y me pidió que le echase una mano. Ese fue el primer trabajo, digamos, profesional que hice; era un trabajo francamente malo, o sea, era un trabajo que tenía un componente un poco ñoño, moralista o algo así, y que hice pues más bien por colaborar con este hombre, que es un gran olvidado y que, además, tuvo luego una tragedia personal terrible, él se quedó ciego con el tiempo, y en esta profesión tan injusta nadie le ha recordado [por estas fechas, Fernando Bernabón Gil aún no había elaborado el especial de *Maestros de la historieta* que le dedicó]. Él vende cupones en la calle, en un barrio de Madrid, y yo, a veces, le veo cuando paso en el autobús. Más de una vez he estado tentando de hablar con él, pero son muchos los amigos que me han recomendado, y creo que con buen criterio, que después de todo lo que le costó a este hombre la superación de la ceguera, sería terrible para él, seguramente, hacerle cualquier homenaje o removerle un poco toda esta historia.

MEDIA PAGINA DE "EL CUCO", ELL SUPLEMENTO DE "PUEBLO", CON UNA HISTORIETA DE "ROSA LA REVOLTOSA" ESCRITA POR CAVA Y DIBUJADA POR PIZARRO. Haga clic para ampliar la imagen

Casi al tiempo que empecé aquello con **García Pizarro** -fueron muy pocas colaboraciones las que hice-, **Saturio** y yo decidimos crear un equipo que se llamase **EL CUBRI.** El nombre de **EL CUBRI**, como he contado en más de una ocasión, es porque **Carlo Frabetti**, que dirigía entonces una sección en la revista *Fotogramas* dedicada sobre todo a comentar cosas de prensa marginal, decidió darnos la oportunidad de colaborar en la revista siempre que las colaboraciones tuvieran algo que ver con el cine. También he contado muchas veces que esa oportunidad que nos dio **Frabetti** para empezar también se la dio a un muchacho que se llamaba **Romeu**, que dibujaba, entonces, tiras de unos buitres que hablaban entre ellos... Entonces empezamos la colaboración como **EL CUBRI** porque admirábamos muchísimo los trabajos de **Stanley Kubrick** que hasta ese momento habían llegado, si la memoria no me falla, hasta *2001...*, pero ahí estaban todas las cosas anteriores, espléndidas. Entonces empezamos con el equipo. Si uno se sitúa en su época, en lo que eran los últimos coletazos de la dictadura, y pensamos en el grado de implicación de esta profesión con la circunstancia en la que se vivió, tendríamos que reconocer que el panorama era desolador. Aunque hubiese un dibujante con una mínima conciencia política, la mayoría de ellos procuraban no demostrarlo. Y, en general, la profesión vivía de una manera casi conventual y aislada de lo que era la realidad. Entre la poca gente que, en aquellos momentos, encontramos que sí tenía un compromiso bastante activo con su trabajo estarían **Florenci Clavé** y poco más... O **Víctor Mora**, que sí tenía actividades con el Partido Comunista al margen de lo que era su trabajo como guionista. Pero esto era, francamente, bastante raro.

Y entonces empezamos a hacer trabajos que nos convirtieron, poco a poco, en los "chicos malos", primera etiqueta que nos cayó. Porque empezamos ya a tropezar con algunos que eran posmodernos antes de que se inventara la posmodernidad y que siguen ahí, dando coletazos de snobismo y haciendo juicios absolutamente frívolos sobre lo que son las cosas cada vez que pueden. Hicimos cosas muy malas en aquella época, y otras no tan malas. En cualquier caso, una de las metas que nos propusimos -la de que el panfleto pudiera tener una vertiente digna y, además, experimental- sí creo que se consiguió. Hay algunas de las revistas en las que estuvimos involucrados que, el día que se analice lo que fue la prensa clandestina, seguramente habrá que concluir en que fueron las revistas mejor hechas y mejor diseñadas de toda aquella clandestinidad. Pero, como luego nos interesaba también la historieta más allá de esta vertiente política, pues intentamos hacer unos trabajos que tuvieran un contenido experimental. Y, tuvimos la suerte de que pronto se vino a unir a nosotros **Pedro Arjona** que era también un grandísimo dibujante y que permitió ampliar mucho más el espectro de posibilidades del equipo. Esos, digamos, son los orígenes.

A.- ¿Cómo era la colaboración entre dos dibujantes?

FHC- Durante aquella época, como estábamos muy influidos por cuestiones de consideración ideológica y por la reivindicación del equipo como forma de trabajo, siempre que hablábamos con la gente procurábamos dejar absolutamente difuso cuál era el papel que cumplía cada uno: todos hacíamos de todo. Esto no era exacto, porque yo soy bastante incapaz para el dibujo, más allá de algunos muñecotes que hago alguna vez. Básicamente, eran **Pedro** y **Saturio** quienes dibujaban; yo me dedicaba a trabajar lo que era el guión. Entre ellos, a veces hacían el trabajo de forma individual, dependiendo qué clase de trabajo fuese, otras veces uno hacía el trabajo a lápiz y el otro pasaba a tinta o con el proyector de cuerpos opacos, si era un trabajo a color, uno daba el color en unas ocasiones y en otras otro...

Leer siguiente parte de la entrevista [Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Jorge García** y **Álvaro Pérez**, rescate que a bien tuvieron hacer para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

LAS MEMORIAS DE CAVA. ENTREVISTA A FELIPE HERNÁNDEZ CAVA (parte 2).

Entrevista celebrada el día 27 de mayo de 1995, en el estudio de F.H. Cava en Madrid.
Trascripción de Jorge García y Manuel Barrero.

[El género negro, muy del gusto de **Pedro Arjona** y **Felipe Hernández Cava**, que firmaron como El Cubri este libro de cómics editado por La Torre en su colección Papel Vivo.]

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

(...)

J.- ¿Cómo recuerdas la etapa de mediados de los setenta, publicaciones como *Troya / Trocha*...?

FHC- En aquella etapa, cuando miro para atrás, había dos cosas que nos obsesionaban mucho. Por un lado la constatación de que había una transformación que se había producido en la literatura y en el cine que, dentro de la historieta española no había tenido su plasmación: el período realista que algunos han bautizado como el "realismo social" en la novela española, o lo que pudieron suponer en un momento dado determinadas películas que salieron a raíz de las propuestas del Nuevo Cine Español que se hicieron en Salamanca. Nosotros preferíamos llamarlo, de una forma mucho más Bretchiana, "realismo crítico". Pero es verdad que en los tebeos no estaba presente para nada lo que era la realidad de la gente, ni siquiera lo que había sido la realidad del común de los mortales españoles. Fue un momento en que obras que a mí sí me parece que han sido muy importantes, como el *Paracuellos* o el *Barrio* de **Carlos Giménez**, todavía no estaban hechas (porque *Paracuellos* y *Barrio* se hacen después de la muerte de **Franco**). Entonces, empezamos a hacer una serie de tanteos, algunos de los cuales están presentes en *El que parte y reparte...* con un personaje que dimos en llamar **Julián Curtido**. Eran distintas historias: del emigrante que se va a Francia, el tipo que sale de la cárcel... De **Julián Curtido** se llegó a hacer incluso un cortometraje que dirigió **Jesús Cuadrado**, con un guión hecho *ex profeso* para la película que no tenía nada que ver con las historietas.

Queríamos llenar ese hueco, pero también estábamos muy influidos por determinadas propuestas que eran antagónicas con esta preocupación, propuestas mucho más radicales de las que el referente más inmediato para nosotros era lo que estaban haciendo en cine, en aquel momento, **Jean-Luc Godard** y **Jean Pierre Gorin**. Ellos habían creado el colectivo **Dziga Vertov** y estaban haciendo un trabajo de corte marxista leninista absolutamente marginal a todo lo que era la industria, pero donde nos parecía que había elementos muy importantes de análisis. Entonces, nosotros nos vimos en la doble disyuntiva de intentar recuperar para la historieta lo que era una forma de contar las cosas que, en España, podía haber tenido algunos de sus puntos más altos en *El Jarama* de **Ferlosio** (inquietudes que, además, eran comunes a toda una generación ahora prácticamente olvidada, como **Grosso,** como **Antonio Ferres**, determinados textos de **Juan Goytisolo**, de **Luis Goytisolo**)... Y, por el contrario, queríamos romper

con todo eso e ir mucho más allá; el propio **Goytisolo** (que se encontraba ya "mucho más allá", acababa de publicar la *Reivindicación del Conde Don Julián* destrozando el lenguaje) era para nosotros una muestra de que queríamos recuperar para la historieta, por explicarlo de alguna manera, lo que era el primer **Goytisolo** y, también, lo que era ese nuevo **Goytisolo**. Y las consideraciones que teníamos con respecto a la historieta... Algunas de ellas están plasmadas en la correspondencia con **Martín**; algunas de ellas podrían parecer hoy ingenuas (y, seguramente, lo eran también entonces): acerca de cómo se nos había impuesto un modelo narrativo norteamericano, lo mismo en la historieta que en el cine, que nos enseñaba a leer las cosas de una forma distinta a como nosotros creíamos que podían ser. Supongo que, llevados de nuestra juventud y osadía, empezamos a soñar pensando que -la verdad es que yo lo sigo pensando- las posibilidades de este medio son ilimitadas. No sabemos en absoluto cuales son sus fronteras, y digo sus fronteras en el papel, porque la gente ahora, cuando se habla de fronteras, enseguida piensa en los ordenadores y en el CD-ROM como el cauce para que la historieta encuentre su desarrollo. Pero es que no hemos acabado de encontrar su desarrollo sobre el papel, y supongo que al paso que vamos no lo encontraremos... Entonces nos pasamos unos cuantos años poniendo las cosas del derecho y del revés, buscando otros caminos.

Troya es un colectivo que surge en ese momento, una vez muerto **Franco**, de la necesidad de aglutinar a un grupo de profesionales conscientes de que la transición iba a ser (como en efecto fue) algo bastante delicado y peliagudo, y que la historieta podía ser un soporte para hacer trabajos, digamos, comprometidos, palabra que se utilizaba mucho entonces. Y allí nos juntamos una serie de autores que allí tuvieron su primer baño de conciencia política, como es el caso de **Jaume Marzal**, por poner un ejemplo. **Jaume Marzal** a la mayoría de la gente, fuera de la profesión, a lo mejor no les dice demasiado, aunque es el representante de los dibujantes en la UGT, pero **Jaume** había estado dibujando, hasta entonces, tebeos de guerra para *Fleetway*. Él decidió que las cosas no podían seguir así y había que hacer obras de otro tipo: «vamos a hacer un trabajo comprometido». Entonces hicimos un trabajo juntos sobre la marcha de las Brigadas Internacionales que está recogido allí y que, visto ahora, pues... no sé, pero, ¡jo!, aquello tenía un final casi de estos de combate y lucha de «estaremos en las calles, estaremos...», en fin. Es decir, que en aquellos inicios había eso que **Hernán Migoya** ha calificado, refiriéndose a mí, como un "interés por estar a la moda". Cuando él trata de explicarles a la gente más joven quién soy yo, siempre les cuenta que yo era de aquellos que por estar a la moda hacían cosas de izquierdas, que era lo que se llevaba entonces. Por eso decía yo que, en contra de esa idea, la realidad demuestra que, si aquello era la moda y era lo que se llevaba, desde luego en la historieta no se vio, y costaría mucho encontrar trabajos de dicha moda en las hemerotecas.

Nosotros habíamos empezado una gran amistad personal con la gente del grupo de Premià, y ellos fueron el núcleo clave, en torno a **Antonio Martín**, para la formación de la revista *Troya*. Porque luego se da el caso de que, fuera de mis compañeros de equipo, una de las personas con las que yo mejor me entendía profesionalmente en aquellos momentos era **Luis García**, por una cuestión, primero, personal y, en segundo lugar, porque su propia utilización del proyector de cuerpos opacos conseguía que sus trabajos tuvieran un toque de frialdad, digamos, que a mí me parecía muy interesante, y que tanto en el caso de **Saturio** y de **Pedro** como en el de **Luis** no obedecía a una incapacidad suya como dibujantes. La gente seguramente conoce muy poco los trabajos hechos por **Luis García** con anterioridad, pero **Luis García** no necesitaba recurrir al proyector porque fuese incapaz de dibujar como dibujaban **Carlos** o **Adolfo**, sino porque era un lenguaje que él había elegido. Yo con **Luis** me entendía bastante bien, aunque algunos de los trabajos que yo he hecho con **Luis** están hechos en unas circunstancias un tanto anómalas respecto a lo que debe ser una colaboración entre un dibujante y un guionista, porque muchas veces, el guión mío está hecho una vez la historieta se dibujó.

A.- ¿Y eso?

FHC- Sí, hay algunos trabajos, por ejemplo, el álbum de *Argelia*. Fue un encargo más o menos directo de los argelinos, y en el álbum hay un argelino que figura por ahí...

J.- Omar.

FHC- ...de coguionista, un argelino que a saber cuál era su verdadero nombre porque, claro, este hombre seguramente era un argelino que trabajaría para el FLN y que se movería con cierta discreción por este país, supongo. Ignoro cuál era su verdadero nombre. Entonces, el argelino contó a **Luis** y a **Adolfo** cuál era el período que quería que se abarcase en el álbum sobre la historia de Argelia y ellos lo fueron dibujando. Y fueron dibujando las imágenes que les sugería lo que **Omar** les había contado, dejando huecos donde suponían que convendría que hubiese frases de personajes o textos de apoyo con acotaciones. Cuando ellos hubieron dibujado el álbum, yo me encargué de rellenar todos esos huecos.

J.- A mí me da la impresión de que es una especie de documental.

FHC- Sí, con la idea de que llegase justo hasta el momento en el que empezaba la película *La batalla de Argel* de **Pontecorvo**, es decir, el momento en el que comienzan los atentados del FLN. Pongo este ejemplo como una colaboración absolutamente atípica de guionista, aunque luego no hayan faltado algunos críticos, como **Xavier Coma**, que encuentran un prodigio de guión mi trabajo en ese álbum (risas). Y, en parte, a lo mejor no le falta razón porque, francamente, es difícil conseguir que aquello tenga unidad para ser leído, teniendo en cuenta que ya estaba todo hecho. Ponía ese ejemplo [el de **Luis García**] como el de una persona con la que me entendía (ahí está el principio de *Nova- 2*, donde también tuve algo que ver) y que, además, siempre he pensado que ha sido de los autores, y volvemos a algo que decía al principio, tratados con injusticia en este medio. Yo entiendo que su trabajo desatase fobias en algunos sectores, pero lo que me parece incomprensible es que buena parte de la gente que ha criticado el quehacer de **Luis García** o **Enric Sió**, por considerar que es un trabajo pretencioso o vano, luego es la misma gente que, cuando han encontrado esa pretenciosidad en productos ingleses o norteamericanos llegados en los últimos años, la han alabado como algo estupendo. Hay tonterías anglosajonas con inquietudes hiperrealistas o pictóricas que entusiasman a mucha gente y que con veinte años de antelación **Luis García** lo estaba haciendo aquí, y era y sigue siendo el hazmerreír para algunos de estos. Pero, bueno, este es el medio que tenemos y, en muchas ocasiones, la gente que lo juzga...

J.- Después de eso creo que **Saturio** se marchó a Dublín y, tras su partida, empezó la etapa de *Sombras, Peter Parovic*,...

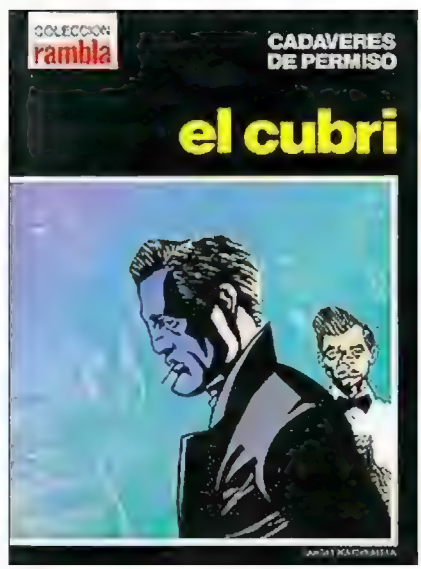
FHC- Empieza antes. Pese a que muchos de nuestros trabajos tuvieran aquel carácter de compromiso político, yo nunca he querido ser un pelma que vive la política de forma tan obsesiva que es incapaz de disfrutar con nada que sea ajeno a la política. A mí me interesan muchas cosas en la vida, también tengo bastante sentido del humor y he hecho trabajos cómicos, algunos de ellos muy poco conocidos. De hecho, cuando me han llamado para hacer trabajos en la televisión, me llaman porque consideran que tengo mucho sentido del humor. Esto se puede relativizar, pero, vamos, que nunca he sido un tipo triste, apagado...

A.- Estoy recordando la tira de prensa en *El País*: *El Hombre Invisible*.

FHC- Por ejemplo. Entre esas muchas cosas que compartíamos y que nos gustaban al margen de la política estaba la serie negra. Entonces todavía estaba **Saturio** en el equipo, y recuerdo que durante las tardes empezábamos a inventar historias de serie negra; a esto nos había conducido tanto el interés que teníamos por la serie negra como la preocupación lingüística que siempre tuvimos: el pensar que era muy interesante trabajar con un código absolutamente cerrado, lleno de claves, de estereotipos. Cuando sale un personaje en la serie negra no hay que presentarlo, todo el mundo sabe ya que ese personaje secundario es el matón de poca monta que es la suma de todos los pequeños matones de poca monta que ha visto en el cine y que ha leído en las novelas del género. Por tanto, para escribir con sobreentendidos, que es algo que a mí personalmente siempre me ha gustado (más bien sugerir que contar de forma exhaustiva lo que está pasando: ser lo más escueto posible), encontramos que era un buen medio la serie negra, y que tampoco es que estuviéramos traicionando nuestras inquietudes. Uno de los pocos premios que tuvimos como **EL CUBRI** nos lo dieron, precisamente, por la primera historia de *Peter Parovic*; fue un premio *1984*. ¡**Toutain** nos dio un premio! Nos dio un premio a la mejor obra española, al mismo tiempo que el premio a la mejor obra

extranjera se lo daba a *Alack Sinner* de **Muñoz** y **Sampayo**, que iban años luz por delante de nosotros en esto, y eran indudablemente mejores.

Al mismo tiempo -en esa especie de confrontación o debate que yo todavía sigo arrastrando hasta el día de hoy-, mientras recreábamos un género aparentemente tan convencional y tan codificado, estábamos intentando en la revista *La Calle* (una revista de información general vinculada con el Partido Comunista y que vino a sustituir a lo que en su momento había sido *Triunfo*) una serie muy larga de Oeste, llamada *Mezquite*, valiéndonos del proyector de cuerpos opacos, que era precisamente un intento de destruir el género. Mientras en una permanecíamos fieles, en la otra estábamos jugueteando, del modo en que jugueteaban otros directores de la época como **Monte Hellman**, por ejemplo, en aquellas primeras películas que hizo con **Jack Nicholson** [Felipe debe referirse a *El Tiroteo*, un largometraje de 1968, creo, que fue reestrenado en España en los años setenta], cambiando un poco la forma de narrar *western*. Luego, efectivamente, hay un momento en el que **Saturio** se va a Irlanda, conducido por el amor de una irlandesa, y nos quedamos **Pedro** y yo, todavía durante algunos años, trabajando. Hay una primera versión completa de *Cadáveres de Permiso* que nunca se vio, salvo algunas páginas expuestas en la librería de **Mario Ayuso** en Los Sótanos. En la segunda versión de *Cadáveres de permiso* ya no estaba **Saturio** con nosotros.



A.- ¿Es recuperable esa primera versión?

FHC- Supongo que la debe conservar **Pedro,** porque todo el archivo de **EL CUBRI** está todo en poder de **Pedro**. Supongo que lo seguirá teniendo. Luego vino una pequeña ruptura o divorcio entre **Pedro** y yo. Bueno, uno en la vida sigue cierto camino o evolución, el otro de otra manera, y llegó un momento en que nuestros caminos empezaban a separarse cada vez más. Además, la historieta es un medio absolutamente ingrato para trabajar en él, y **Pedro**, después de esa separación, no volvió a tener más relación con la historieta que cuando hizo con **Jorge Martínez Reverte** las tiras aquellas en *El País* durante un verano, que luego se recopilaron en un álbum que sacó Ediciones Cúbicas que se llamaba *Un cadáver sin dueño.* Eran dos historias, la primera era *Un cadáver sin dueño* y la segunda era *Sol de otoño*. Yo luego tuve la suerte de encontrar mucha gente estupenda a través del *Madriz*. Sobre todo tuve la fortuna de encontrar a **Federico del Barrio** y a **Raúl** que aunque son más jóvenes que yo, para mi sorpresa, hay afinidades en la forma de ver la vida mucho mayores de las que he podido tener con **Pedro** o con **Saturio**. Y eso me ha permitido seguir haciendo trabajos con ellos y, esporádicamente, cosas por ahí con otra gente, pero tampoco mucho. Hay gente que dice: «¡hala todo lo que trabajas!» No, si es francamente poco. He tenido la suerte, en ocasiones, de darme el gustazo de trabajar con dibujantes que me encantaban, he podido hacer una historieta, aunque sea de cuatro páginas, con **Keko**, o con **Ricard Castells** o con **Ana Juan** y eso. De los dibujantes que más me interesan a mí en este país, me quedan muy poquitos, o sea, digamos que me gustaría poder hacer algún día un trabajo con **Micharmut,** sobre el que hemos hablado muchas veces [Juan] **Enrique** [Bosch] y yo. Con **Calatayud** también me gustaría hacer algo, y con **Víctor Aparicio** y con **Isidro Ferrer** [en aquel entonces, sus trabajos con Isidro Ferrer aún no estaban hechos], así, básicamente. Aunque, evidentemente, el grado de compenetración con **Raúl** o **Federico del Barrio** es... vamos, yo soy el primer sorprendido y el primer agradecido a que ellos se hayan avenido a ser quienes hayan puesto en pie mis historias.

J.- Bueno, y el *Madriz,* ¿cómo surge?

FHC- En medio de toda esta dilatada vida de mi ancianidad vamos haciendo saltos muy grandes, dejando muchas lagunas. El *Madriz* surge, como tantas otras cosas, debido al azar. Yo trabajaba como crítico de arte en un periódico que el Ayuntamiento socialista de Madrid repartía gratuitamente entre la gente. Se

llamaba *Villa de Madrid*. Y donde, por cierto, estuvimos haciendo como **EL CUBRI** una serie con dibujo humorístico, tratando de contar la historia de Madrid en plan satírico, que se interrumpió por protestas de la Casa Real en el momento en que llegamos a **Felipe V** y, por lo tanto, ya entrábamos en los **Borbones**. Entonces, tajantemente, se prohibió que continuara la serie. En el periódico, yo llevaba todo lo que era la información de arte. Y, un día, paseaba por un pasillo y apareció una gente que yo conocía y que estaba vinculada a la Concejalía de la Juventud, y me pidieron que entrase a una reunión en la que estaban decidiendo poner en marcha una revista para jóvenes que, como casi todas las revistas que se pensaban entonces para jóvenes (y no sé si ahora también), iba a ser una revista que tuviera unas páginas dedicadas al motorismo, otras pocas a la escalada y la naturaleza, unas más de ecología, otro poco de música, con recomendaciones de discos... Y unas pocas páginas de historieta. Entonces, yo les comenté que me parecía que era un momento en el que tenía mucha importancia la imagen y que se podía hacer una revista que fuese, toda ella, básicamente de historieta, en la que se diera cabida a mucha gente que no encontraba su hueco para poder contar las cosas en las revistas comerciales. Me dijeron: «bueno, si lo tienes claro, ponla tú en marcha». Entonces, a través de **Mario Ayuso**, que había abierto la librería Madrid Comics en Los Sótanos, conocí a dos jóvenes diseñadores que eran **Javier de Juan** y **Jesús Moreno**, que hicieron el diseño de la revista. **Jesús Moreno** fue quien le puso el nombre de *Madriz*, acabado en "Z". A la espera de que la revista existiera para ser un reclamo de propuestas, que sabíamos que lloverían a miles, lanzamos un primer número recurriendo a gente que conocíamos, gente muy heterogénea en aquel momento. El primer número tenía a **Carlos Giménez**, **Juan Giménez**, **LPO**, **OPS**, **Rubén**, **Federico del Barrio, EL CUBRI** y **Ceesepe**, que hizo la portada. Esa era la alineación inicial. Luego, aquello fue sorprendente, porque fueron surgiendo cientos de dibujantes, y algunos absolutamente portentosos.

A.- Muchos han desaparecido.

FHC- Pues sí, porque se produjo también, como recordaréis, la paradoja de que *Madriz* empezó a ser atacada como una revista que hacía una competencia desleal a las revistas que existían en el mercado, al estar subvencionada por el Ayuntamiento. Luego se descubrió que esto era un criterio absolutamente hipócrita porque, cuando *Madriz* desapareció, no recuerdo que ninguno de los grandes editores de historieta que tenemos en este país captasen a toda aquella gente, luego no eran competencia del público de su revista; ni les interesaba a ellos ni, en general, les interesaba al público. Y tuvimos también el problema de nacer ahí, al hilo de una especie de posmodernidad mal entendida, que se tradujo en que la revista fuese atacada también desde otros medios como una muestra más, boba, de la Movida. En un trabajo de **Pérez Navarro** y **Sempere**, no sé si en *Más madera*, se insinuaba que éramos medio maricones todos... Y, luego, por otro lado, se la tildó de mero catálogo de dibujantes. En fin, más de uno ha habido que luego ha tenido que cambiar su parecer, poco a poco, sobre aquella publicación.

A.- ¿Cuál era la línea a la hora de elegir los autores?

FHC- Pues, la línea, para bien y para mal, era casi la ausencia de línea. Estábamos en un momento absolutamente delicado porque teníamos a la derecha del Ayuntamiento intentando cargarse la revista y, por otro lado, teníamos al Partido Socialista, que era quien la financiaba, sin comprender muy bien por qué la estaba financiando. De hecho, era un proyecto que apoyaba, con su entusiasmo personal, **Chema de Mingo**, coordinador de las actividades de la Concejalía de la Juventud que hizo de esto una apuesta personal, hasta el punto de que la revista salió casi a traición, es decir, si se hubiera consultado en el Ayuntamiento la posibilidad de sacar la revista *Madriz, Madriz* no hubiera nacido... La primera noticia que el entonces alcalde **Enrique Tierno [Galván]** tuvo de la existencia de *Madriz*, la tuvo al mismo tiempo que la gente que compró la revista ya en los kioskos. Dudo yo mucho que, con consultas previas, aquello hubiera visto la luz. Y, en cuanto al criterio, sin duda puedo haberme equivocado con algunas personas que llegaron hasta *Madriz* con su trabajo y haber sido incapaz de ver la calidad que había en esa gente, no digo que no porque en estas cosas puede suceder; pero yo, la verdad, me miraba todos los trabajos con mucho cuidado e intentaba atisbar siempre qué podía haber más allá del trabajo que me estaban enseñando. Siempre pongo dos ejemplos de esto: uno es el caso de **Raúl**, que vino con un trabajo absolutamente perfecto, realista, de unos gnomos; yo le planteé la posibilidad de que tratara de indagar de una forma más experimental en algo que se atisbaba en el fondo de sus

viñetas, pero que no eran sus imágenes. Y ahí fue cuando **Raúl**, que estaba haciendo *Los irregulares de Baker Street* en *Cairo,* da un cambio radical a su estilo.

A.- Y a lo que ha llegado.

FHC- Federico venía de hacer *Tierra S.A.* y *Los Cavallers di Nocte*, en *Cimoc* y *Rambla*, respectivamente, pero tenía claro que quería hacer unas cosas bien distintas de aquellas y que no había podido hacer en esas revistas comerciales.

Y el otro caso que iba a citar, por poner dos ejemplos, es que **Manolo, Manuel Hidalgo**. Llegó con unas páginas de estilo **Corben**, muy cuidadas, con muchas horas de trabajo. Yo estaba mirando las páginas y no sabía muy bien qué decirle ante ese trabajo tan convencional y, al dar la vuelta a la página, vi los muñecos de **Manolo**, que luego han sido tan conocidos aquí. Dije: «¿y esto?». **Manolo** respondió: «No, eso no me cuesta esfuerzo, esos muñecos los hago cuando hablo por teléfono». Entonces le dije: «muchacho, olvídate del esfuerzo, olvídate de **Corben** y tira por este camino». Y, bueno, perdimos una copia de **Corben**, pero tenemos a **Manolo**.

El *Madriz* lo recuerdo como una etapa absolutamente viva. No había redacción. A veces tenía que utilizar la pantalla de que la gente dejase en la Concejalía los trabajos que yo, de vez en cuando, iba a recoger, porque si no hubiera sido terrible; pero la redacción de *Madriz* han sido algunos bares y, sobre todo, mi casa, que era una peregrinación continua de gente con carpetas. Me gustaría pensar que a la gente siempre la traté respetuosamente, con mejor o peor fortuna, y siempre les animé a que siguieran haciendo cosas.

Hay, luego, historias que se cuentan de forma muy interesada, que yo creo que le pueden convenir al autor que las cuenta, pero que son inexactas. Por citar una de aquellas -aunque estoy ya un poco harto de la polémica con determinados autores-, cuando **Miguel Ángel Martín** habla de que sus trabajos no se pudieron publicar en *Madriz* porque eran trabajos absolutamente duros (él había venido de León con su amigo, con **Toño Benavides** a enseñarme unas muestras), él no cuenta las cosas realmente como son. Los trabajos de **Miguel Ángel Martín** no se publicaron no por duros o algo así, sino porque en aquel momento, y contado de forma eufemística, la deuda gráfica de **Miguel Ángel Martín** con el desgraciadamente malogrado **Calonge** de *El Víbora* era excesivamente grande, y **Calonge** estaba medio atacado de los nervios por el exceso de similitud que había, entonces, entre los trabajos de **Miguel Ángel Martín** y los suyos. A mí me parecía una desconsideración hacia él [**Calonge**] dar salida a esos trabajos. Podía ser una cosa absolutamente circunstancial, no quiero decir con esto que **Miguel Ángel Martín** copiara a **Calonge**, porque también **Calonge**, en ese sentido, estaba convencido de que **Ana Juan** miraba demasiado sus trabajos, cosa que me consta que no es cierto. Ahora ya *Madriz* es una cosa paleolítica, pero me ha hecho mucha gracia cuando he oído contar historias que no han sido como en realidad han sido, pero supongo que con todo esto hay que contar.

Madriz se murió, simplemente, porque llegó un momento en que el Ayuntamiento se plantó y dijo: «¿Cuál es exactamente la rentabilidad política que tenemos por esta publicación? A ver, ¿esto, en votos, en qué se traduce?». Y, claro, eso, en votos, no se traducía en nada. Era muy difícil tratar de explicarles que era algo mucho más sutil, que *Madriz* había sido el ejemplo para que surgieran muchas revistas de ese tipo en otros ayuntamientos e incluso había tenido una proyección fuera de España, como también he contado muchas veces: en una de las dos escuelas de Bellas Artes belgas, la de Saint Luc, el *Madriz* ha sido el manual de texto con el que han trabajado una serie de autores que ahora están vinculados con revistas europeas como *Pelure Amère* o *Strapazzin* o *Le cheval sans tête*, gente que ha tenido que estudiarse *Madriz* en las clases; y supuso un ejemplo para revistas

surgidas en los sitios más extraños: en Pôrto Alegre, en Brasil, una revista que se llamó *Dum-Dum* (muy importante para un salto cualitativo de la historieta brasileña de los últimos años) dedicó su primer número al ejemplo que *Madriz* supuso para ellos. Pero, claro, esto votos no eran... Y la cosa se terminó ahí.

Leer siguiente parte de la entrevista

[Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Jorge García** y **Álvaro Pérez**, rescate que a bien tuvieron hacer para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

LAS MEMORIAS DE CAVA. ENTREVISTA A FELIPE HERNÁNDEZ CAVA (parte 3).

Entrevista celebrada el día 27 de mayo de 1995, en el estudio de F.H. Cava en Madrid. Trascripción de Jorge García y Manuel Barrero.

[Página de *Firmado Mr. Foo,* uno de los libros de la saga de *Las memorias de Amorós,* para la cual el guión de **Cava** contó con el excepcional arte de **Federico del Barrio.**]

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

(...)

A.- Y, después del *Madriz*, el *Medios Revueltos*.

FHC- Después del *Madriz,* el *Medios Revueltos*, sí. Además, el final de *Madriz* coincide con el momento en que se iban a producir las elecciones municipales, y ahí yo fui engañado como un pardillo. El Ayuntamiento me sugirió que fuéramos buenos chicos y estuviéramos quietos con la desaparición del *Madriz*, y ellos nos ayudarían a poner en marcha un proyecto fuera del Ayuntamiento. Nos subvencionarían, en parte, un proyecto que nosotros pusiéramos en marcha. Nosotros concebimos un proyecto denominado *Medios Revueltos*, y desde el Ayuntamiento se nos dijo que estupendo, que muy bien, pero que esperásemos a que pasasen las elecciones. Después de pasar las elecciones yo jamás volví a conseguir que el hombre que había hecho esa promesa, **Ramón Herrero**, entonces concejal de Cultura del Ayuntamiento de Madrid, volviera a recibirme. Hasta hoy. Sigo esperando que, en cualquier momento, caiga en aquello, hasta ahí llega mi ingenuidad. Y *Medios Revueltos* fue el intento de hacer el *Madriz* mucho más depurado, muchísimo más depurado.

A.- ¿Depurado en qué sentido?

FHC- Depurado en el sentido de que, en el propio *Madriz* incluso, aunque yo elegía el material que se publicaba, eso no significaba que todo lo que se publicase allí respondiese exactamente a lo que eran mis gustos personales. En ese sentido, yo he sido siempre bastante flexible y hasta, a veces, he pagado con creces y de mala manera el dar oportunidad a gente cuyo trabajo a mí, personalmente, podía no interesarme, pero que yo sabía que interesaba a otras personas y que, al margen de ese interés, algo de originalidad sí que había en él. En ese sentido, *Medios Revueltos*, se acercaría mucho más a lo que de verdad a mí me gusta, mientras que en *Madriz* hay de todo, hay cosas que me gustan y cosas que no (en todo caso yo creo que fue una buena cosecha). Luego, también como prolongación de todo

aquello vino lo de *Nuevas Viñetas* con el Instituto de la Juventud, que terminó tan atrozmente...

A.- En cuanto a las colaboraciones con **Federico del Barrio** y **Raúl**. *Firmado: Mister Foo* salió como álbum de *Medios Revueltos*, pero había sido tiras de prensa antes y...

FHC- No, se había publicado en una revista de sociología y urbanismo, *Alfoz*. Las dos primeras historietas de **Amorós** se publicaron en *Alfoz*, por esto mismo que decía ya que nos pasaba con **EL CUBRI**. De repente a nadie le interesaba ese tipo de historieta, nadie quería publicarnos esto, les atacaba de los nervios cualquier cosa de estas características, «ya están aquí estos pesados, ya vienen con la Historia». Luego, es curioso, revistas donde nunca hemos tenido cabida y donde no hemos tenido ninguna oportunidad han decidido apostar por otros autores (y me parece bien) para que hiciesen cosas de ambiente histórico y cierto contenido político.

A.- Como *Viñetas.*

FHC- Por ejemplo. El trabajo de **Juan Antonio de Blas** y **Alfonso Font**. Quiero decir, no entiendo por qué es imposible que *Viñetas* se prestara a darnos una oportunidad a **Fede** y a mí para hacer eso, y, en cambio, sí a **Font** y **De Blas**.

A.- ¿Cómo se plantea la colaboración con **Federico,** con **Raúl**, con los dibujantes con quienes trabajas? O sea, ¿cómo es la relación a la hora de crear la historieta? ¿El guión, cómo surge?

FHC- Esto varía mucho. Como antes he dicho, con **Federico** y con **Raúl** encontré muchas cosas a compartir: **Federico** y yo estábamos muy interesados en hacer un tipo de historieta que no fuese [la habitual], y volvemos otra vez a la vieja historia de la época de **EL CUBRI**... Es que yo siempre me he debatido entre una historieta que formal y narrativamente se escape a lo que es la historieta que conocemos hasta ahora, y otra historieta que sea más "convencional", pero que pueda servir (o me gustaría creer que puede servir) no sólo para llegar a una serie de gente, sino como punta de avance de esa otra historieta menos ortodoxa, para acercarla al público. Es decir, a mí me gustaría imaginar que los trabajos de Amorós, o el trabajo de *Lope de Aguirre*, o el propio *El Artefacto Perverso*, pueden servir para que la gente se acerque, en su momento, a leer otro tipo de historieta, como *Ventanas a Occidente*. No sé si es una utopía. En cualquier caso, a mí sí me gusta mucho trabajar en ese tipo de historieta más posibilista, con algunas concesiones más al lector. Personalmente, el lector también me interesa mucho... No digo todos los lectores, pero yo sé que hay algunos lectores que sí, y me gustaría valerme de la capacidad que tiene la historieta y de sus resortes para hacerles vibrar con determinadas cosas que a mí me hacen vibrar.

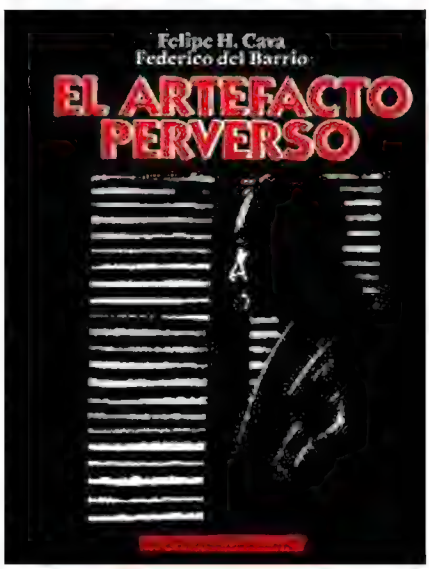
Bueno, este trabajo con **Fede** nació como una especie de juego: vamos a jugar un poco con las características y los arquetipos del folletín de toda la vida, el folletín del XIX, pero de paso vamos a hacer Historia. Y yo empecé a intentar acercarme a mi manera a lo que es la situación de este país en un abanico amplísimo que empezaría con la Crisis del 98 (presente de alguna manera en el *Mister Foo*) para llegar luego a la situación actual. Es decir, yo creo que tenemos que seguir pensando este país como muchos intelectuales lo pensaron a raíz de la crisis colonial del 98. Creo que ahí empieza el germen, entre otras cosas, de muchos de los males y de los problemas que padecemos. Y ahí se habla de lo que había sido la lucha de la independencia en Filipinas, de **Primo de Rivera** (la etapa de **Primo de Rivera**, muy importante en este país, nunca ha

tenido su reflejo en la historieta), y ya todo se va encadenando. De hecho, hasta en *El Artefacto Perverso* aparece Amorós en los campos de Francia y...

A.- Y haces la misma historia con una variación en los personajes.

FHC- Claro. Yo muchas veces cuento las cosas con la sensación de: «éste va a ser el último guión de historieta que me van a dejar hacer». A veces tengo esa sensación. Entonces, le quiero dar un carácter casi de testamento de lo que son mis ideas y remacho sobre cosas. Siempre estoy dando vueltas a los mismos temas. Y uno de los temas fundamentales es el de la amnesia y el olvido, o la desmemoria, como decía **Semprún** hace poco a propósito de lo de Autschwitz. Si uno lo piensa, en *Mister Foo* y *El Artefacto Perverso* realmente estoy hablando de lo mismo, sólo que cuando me dan la posibilidad de hacer *El Artefacto Perverso* entonces digo: «ahora lo voy a contar mejor, lo voy a contar más quintaesenciado si puedo, mucho más depurado».

También (y esto ya es un problema mío que, seguramente, le interesaría a algún psicólogo), de alguna manera, por lo que ha sido la vida de mi padre y de mucha otra gente, siempre he tenido la sensación de que tengo que pagar una deuda. Bueno, no que tenga la obligación de pagar... A mí me gustaría rendir un tributo a la generación de mi padre y, en general, a la generación de la gente que perdió la guerra, contando una serie de cosas que la historieta, poco a poco, me ha ido dando la oportunidad de hacer, aunque lo haya tenido que contar de una forma excesivamente sintetizada y, desgraciadamente, como consecuencia de ello, un tanto pobre. Pero ya he podido hablar de la dictadura de **Primo de Rivera**, algo de la posguerra y, al mismo tiempo que hablaba de la posguerra, de los campos en Francia... Cuando de repente **Santolaya** dice: «podéis hacer una cosa sobre los derechos del niño», digo: «¡ya está!: la historia que quería contar de los niños que se fueron a Rusia». Y de ese tributo que yo quiero rendir a esa generación me quedan, ya, muy pocas cosas por contar. Alguna tan importante como la guerra [civil]. Nunca me la han dejado contar. A mí me gustaría contar la guerra no como la contó **Víctor Mora** en la serie que él hizo con varios dibujantes, tampoco como la contó **Palacios**. Me gustaría contar "mi" guerra de España. En *El Sol* estuvimos a punto de contarla, pero nos echaron a **Fede** y a mí cuando ya habíamos empezado. Estaba escrito ya el primer álbum de una trilogía sobre la guerra, y se llamaba *La tierra a la cintura*. **Fede** llegó a dibujar, incluso, las primeras tiras de ese álbum, pero...



A.- ¿Y eso se puede hacer todavía?

FHC- Sí, algún día, pero yo cada vez lo veo más difícil, porque está ese contrasentido de que se ha llegado a decir que sobre la guerra está todo dicho, y eso no es cierto, como no para de remachar **Vicente Aranda**, que se va a hinchar a hacer *Libertarias* primero y, luego, *La defensa de Madrid*, sus dos próximos proyectos como película. Pero la gente dice: «¡No! ¡La guerra otra vez! ¡Ya sobre la guerra está todo dicho!». Es falso. Películas sobre la guerra no hemos tenido tantas; habremos tenido siete u ocho películas o algo así, y muchas de ellas un tanto desafortunadas. Ni siquiera **Ken Loach**, pese a que algunos críticos insistan en ello, ha dicho con *Tierra y Libertad* todo lo que había que decir sobre la guerra civil. A mí, ya digo, me queda la Guerra, un par de asuntillos más relacionados con la posguerra y una especie de ajuste de cuentas con los nacionalismos, y, luego, pues son muchas las otras cosas que yo quiero contar y que, a veces, tengo la oportunidad de irlas adelantando, casi saltando todos estos proyectos que están empantanados.

De vez en cuando puedo hacer algo con **Raúl** sobre los toros, o "Tatanka", o una historieta que he terminado hace poco, de unas pocas páginas, con **Laura**, intentando acercarme a los problemas de una mujer solitaria. Esas cosas sí se van adelantando, pero a veces digo: «¿Por qué no dejarán que me desahogue de eso, que lo tengo ahí y que me ocupa no sé cuántos bits en la cabeza (risas), para

dedicar todo mi esfuerzo sólo a esas otras cosas que, de vez en cuando, me dejan hacer?». Pero es difícil. Tal y como está el mercado es imposible. Es decir, bendito sea **Laureano** por dejárnos hacer *El Artefacto Perverso*, pero nada más. *Ventanas a Occidente* lo tuvimos que hacer a cambio de cero pesetas, **Raúl** y yo, y el trabajo ése a **Raúl** le llevó mucho tiempo. Ahora, por cierto, el álbum va a salir en Francia en los próximos meses. A lo mejor esto significa que algunos franceses se interesen por eso, pero lo veo difícil. Y, hay proyectos paralizados desde hace mucho tiempo, por ejemplo, [uno que supone] un paso adelante con respecto a *Ventanas a Occidente* [se refiere a *Macandé*, dibujado finalmente por Laura] un trabajo del que está todo el guión hecho, lo tiene **Raúl** desde hace más de un año. Pero, claro, yo entiendo que enfrentarse de repente con todo un álbum con esta perspectiva de «vamos a hacerlo y, luego, lo veremos los amigos y punto» es un poco triste, ¿no?

A.- ¿Cómo se plantea el trabajo con **Raúl**?

FHC- ¡Ah!, es cierto... tampoco he contestado mucho a lo de **Fede**. Por ejemplo, lo de **Amorós,** y sobre todo cuando había que hacer la tira diaria, era un trabajo muy rápido, donde **Fede** descargó bastante responsabilidad en mí diciendo: «dame una planificación ya dictada y no me obligues a pensar demasiado cuál es el tipo de encuadre que tiene que tener». En cambio, con **Raúl** es un trabajo absolutamente sorprendente y, casi, en el vacío; y no sólo porque, a veces, cambie las cosas. Siempre cuento la anécdota de que *El rey del Congo* transcurría en un verano, pero **Raúl** encontró que tenía mucha más fuerza la nieve y lo pasó a un invierno. Esas son cosas absolutamente comprensibles, porque **Raúl** tiene una forma tal de trabajar con los textos que yo le paso que el texto se convierte en una especie de pretexto en el que él sí respeta el ritmo de la narración, pero donde las indicaciones que yo le doy son mínimas. Es lógico teniendo en cuenta sus inquietudes. Y en muchas ocasiones **Raúl** hace abstracción de esas mínimas indicaciones y trata de encontrar en el texto otro tipo de motivaciones que le lleven a dar con otras imágenes.

Esto del guión depende mucho del dibujante. Lo de **Brocal** [*V Girl*], por ejemplo, un trabajo que acabé haciendo con bastante cariño, aunque se pueda ver más convencional. Es un trabajo que hice con mucho cuidado y en el que me plegué a lo que **Brocal** quería porque no me gusta que la gente trabaje de forma incómoda. Él me dijo que quería que le inventase una historia que transcurriera en EE UU, me precisó qué años le gustaban en cuanto a la estética, me precisó, incluso, la ciudad en la que quería que transcurriese (que era Nueva Orleans) y, a partir de ahí, yo he vuelto a contar una historia que es otra vez mi historia. ¡Siempre me sale mi historia! (risas). Son historias de un montón de personajes que se van cruzando, a veces sin encontrarse, y sobre los cuales hay un elemento común que es algo que les pesa, que sucedió en el pasado. Y, de paso, he podido contar, también, aspectos de la forma de ser de los americanos. Los guiones de **Brocal** sí que están hechos con bastante cuidado en cuanto a la planificación.

A.- Comentó que estaba casi acabado.

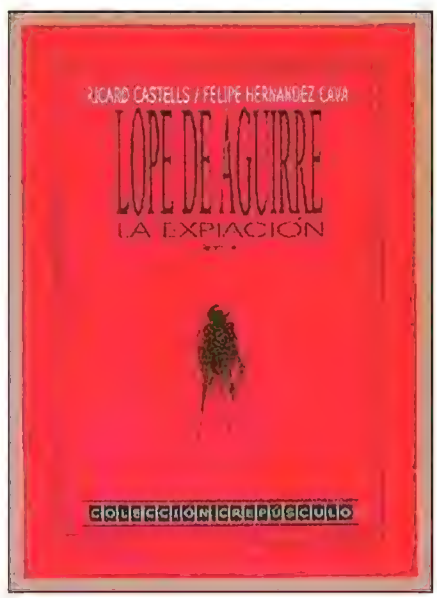
FHC- Sí, eran ocho historias, creo recordar, y él tiene dibujadas cinco o así. Él lo va a terminar de todas maneras y, bueno, aunque sea lo editará él mismo, si puede...

A.- Con **Federico** hiciste la segunda parte de *Lope de Aguirre*. La primera, con **Enrique Breccia**, es, casi, demasiado convencional, y **Federico** rompe radicalmente con la estética. Y lo de **Castells** es un misterio...

FHC- Claro, es que la historia esa, la de *Lope de Aguirre*, es la siguiente: **Santolaya** me encargó hacer un único álbum de *Lope de Aguirre*, y de esto hace muchísimos años. Estamos hablando del año 1983 ó 1984. Entonces, yo hice un solo guión de *Lope de Aguirre*. Como soy como soy, decidí contar precisamente lo menos contado de **Lope de Aguirre**. En aquel momento todavía **Saura** no había hecho su película y, para la gente, **Lope de Aguirre**, en lo literario fundamentalmente, era **Sénder**, aunque a mí hay otros **Lope de Aguirre** literarios que me gustan más, como es el de **Otero Silva**, de *Lope de Aguirre Príncipe de la Libertad*, o el de **Elías Amezaga**, de *Yo, Demonio.* Pero, para la gente era **Sénder**

y, sobre todo, era la película para mucha más gente. Y la idea que subyace en la película de **Herzog** es equívoca, porque parece que **Aguirre** muere en el río. Entonces, yo me propuse contar el final, los últimos días de **Lope de Aguirre** en Barquisimeto, y escribí un guión. Cuando ese guión estaba escrito, un guión que yo me planteé como casi siempre acabo haciendo («bueno, esta es la última oportunidad que me dan, haz aquí tu parábola, que te quede bien clara, muchacho, porque, en fin, puede que no te encarguen otro trabajo»), ese guión lo vio **Santolaya** y dijo: «estoy pensando que me gustaría que esto tuviese un contenido más didáctico y que pudiéramos saber algo más de **Lope de Aguirre** antes, no sólo el final». Y, entonces, me encargó dos guiones más que fueron hechos, digamos, hacia atrás, yo escribí éste, el que era el primero, que quedaba como final y, luego, hice el primero y el segundo. Se decidió que los tres álbumes los haría **Enrique Breccia**, y se decidió, y a mí me pareció que era interesante ese juego (así se pactó con **Enrique Breccia**), que el primero tendría un dibujo convencional, el segundo tendría un dibujo mucho más expresionista y más en la línea de los trabajos que **Enrique** hizo en su día (aquello sobre la pampa), y el tercero sería un álbum prácticamente abstracto.

Yo creo que el trabajo de **Enrique** fue más convencional de lo que esperábamos. Quiero decir, yo creo que **Enrique** es un grandísimo dibujante, pero no es ése el **Enrique** que más me gusta; a mí me gusta un **Enrique** mucho más libre. Los guiones, además, quedaron divididos entre el arranque antes de que empiece la aventura (es decir, qué pasa antes de que empiece la aventura); en el segundo álbum, un pequeño vistazo en medio del río; y, en el tercero, el final. **Santolaya** tuvo luego problemas de entendimiento con **Enrique** y el proyecto quedó ahí. Ese primer álbum y fuera. Y quedó paralizado durante mucho tiempo, hasta que yo le sugerí a **Santolaya** que trabajásemos con dos dibujantes que pudieran responder a esa idea de hacer un trabajo muy expresionista y muy abstracto, y que fueran magníficos. Y tras mucho convencerle, aceptó que fueran **Federico del Barrio** y **Castells.** Yo creo que **Federico** ha hecho un pedazo de álbum que no lo hubiera mejorado **Enrique Breccia** si hubiera tenido que hacerlo. Es decir, yo creo que **Federico**, cuando quiere, es más hijo de **Breccia** que el propio **Enrique**, o mejor discípulo. Y el tercer álbum, que está todo dibujado, es un álbum impresionante de **Ricard Castells**, pero es un álbum en el que, al final, **Santolaya** pensó que se había ido demasiado lejos en la abstracción y, entonces, aquello se paralizó. Salvo el Centro Nacional de la *Bande Dessinèe* de Bruselas, que tuvo expuestas todas sus páginas a finales del año pasado... Luego, **Ricard** con su carpeta paseando a ver si alguien se digna a publicar eso. Yo lo veo muy inviable.



A.- ¿Y plantearse una especie de autoedición, como *Ventanas a Occidente*?

FHC- Pero el problema es el color.

A.- Sí, eso encarece demasiado.

FHC- No sé, confiemos en que algún día aparezca un editor. Traté varias veces de convencer a **Laureano Domínguez**, a ver si en aquellos momentos Ediciones B podía asumir eso, pero no era nada fácil.

A.- Volviendo un poco a **Enrique Breccia,** ¿quién decidió que fuera **Breccia** el dibujante? Porque has dicho «se decidió»...

FHC- No, no, lo decidió **Santolaya**. **Santolaya** tenía muy buena relación en aquellos momentos con **Alberto** y **Enrique Breccia**, y decidió que fuese **Enrique**. Y, a mí, **Enrique**, y sobre todo el **Enrique** más libre, es un dibujante que siempre me ha encantado. Entonces dije: «¡Aaah! ¡Dios mío! Qué gustazo poder trabajar con **Enrique Breccia**».

En fin, yo no me puedo quejar de **Santolaya** porque, aunque le dé sobresaltos, acaba finalmente por tolerar mis caprichos. Él se encontró con que tampoco se contaba toda la aventura de **Lope de Aguirre**, sino un trocito, otro trocito y otro,

¿no? Es más, llegó un momento en que él se planteó que le faltaban muchos datos y que quería que se hiciese un cuarto álbum que fuese, digamos, la juventud de **Lope de Aguirre**, pero esto no llegó ni a hacerse.

A.- Y, el trabajo con **Castells** ¿cómo se planteó?, ¿cómo surgió la idea de que fuese él quien...?

FHC- Castells fue una batalla que dimos sobre todo **Antonio Altarriba** y yo, pero hay que decir también, en honor de **Santolaya**, que éste acabó aceptando que fuese **Castells**. Otra cosa ha sido todo este problema de que él se encontrase con algo que, a lo mejor, no era lo que esperaba. Pero...

A.- Lo que sí comentaste es que **Castells** se había hundido a raíz de esto y que había querido dejar la historieta o algo así.

FHC- Sí, **Castells** ha estado mucho tiempo sin hacer nada, salvo una pequeña historia, muy cortita, que se la compraron los japoneses, con esos criterios sorprendentes que tienen de que, por un lado, ellos hacen lo que hacen, pero, luego, cuando ven autores europeos que les parecen más libres que los convencionales les interesan. Ahí tenéis el caso de **Baudoin**: sus trabajos más libres los está haciendo para Japón. Me consta que los japoneses también se han interesado por la forma de trabajar de **Raúl**, **Federico** o **Ana Juan**, gente así, que no tiene nada que ver con ellos. Los japoneses le compraron [a **Castells**] esa historia pequeña y, luego, él hizo una segunda historia pequeña, preciosa, que ha tratado de negociar en el Salón de Barcelona con algunos editores europeos, que no parecían muy interesados, salvo cuando oían que esto parecía interesar a los japoneses.

A.- Alucinante. Háblanos de los trabajos de *Aves de Prensa*...

FHC- Sí, *Aves de Prensa*. En una ocasión me llamaron del dominical de *El País* y me plantearon que hiciese una serie de historieta. Ya habíamos tenido antes el antecedente *Vendrán por Swinemünde*, que también había causado serio desconcierto (prueba de ello fue que al principio las entregas tenían una portadilla y, luego, esa portadilla desapareció). Y yo pensé que después de *Vendrán por Swinemünde* jamás volverían a llamarnos. Me llamaron y me pidieron que, en lugar de irme de vacaciones un verano, diseñara un proyecto y lo pusiera en marcha, que era éste de *Aves de Prensa*. Entonces, yo sometí primero a su consideración una lista de autores con los que quería hacer historias donde el único elemento común es que hubiese un periodista, y presenté una lista de dibujantes. Hubo algunos que ya me descartaron ellos de esa lista, por raros, como **Micharmut**, por ejemplo, pero a la vista de que lo que me descartaban era más bien poco y las posibilidades de dibujantes eran muchas, [partiendo] de la lista que yo había presentado ese verano, en lugar de irme de vacaciones, empecé el proyecto. Se hicieron las historietas de **Ana Juan**, de **Ricard Castells**, de **Keko**, de **Bartolomé Seguí** y de **Raúl**. Y tienen todavía en su poder los guiones **Miguelanxo Prado, Sento, Jesús Moreno** y **Federico del Barrio**, como los siguientes. A la vuelta del verano, yo tuve una entrevista con el responsable del dominical de *El País*, y él decidió que había trabajos que eran impublicables, como el de **Ricard Castells**, el de **Raúl** y ciertas dudas sobre el de **Ana Juan**. Entonces, argumentando que yo había entendido que el trabajo era un encargo donde, una vez descartados determinados autores, se podía trabajar con absoluta libertad, acordamos que no seguía el proyecto adelante. Luego se pudieron publicar en *In**juve*** y *Medios Revueltos*. Y, de vez en cuando, alguno de los que tiene alguna de esas, como **Sento**, dice: «ahora voy a hacer la mía», o **Fede**: «un día de estos haré la mía». O sea que ése hubiera sido mi sueño para poder incluir ahí a... a **Micharmut** no, a **Micharmut** no podía. Con **Micharmut** siempre hemos hablado, él y yo, de que nos gustaría hacer un folletín decimonónico. Los dos compartimos una pasión tremenda por los folletines del XIX, ese tipo de folletines, sobre todo de finales del XIX, que aparecen ya con cierto contenido social, donde las hijas de los obreros son sometidas a todo tipo de vejaciones, se apunta ya el renacer de una clase que cambiará el signo de esa revolución industrial... En fin, estas cosas.

Leer siguiente parte de la entrevista

[Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

ISSN: 1579-2811

LAS MEMORIAS DE CAVA. ENTREVISTA A FELIPE HERNÁNDEZ CAVA (parte 4 y final).

Entrevista celebrada el día 27 de mayo de 1995, en el estudio de F.H. Cava en Madrid.
Trascripción de Jorge García y Manuel Barrero.

[Cubierta de la edición de Casset de *Berlín 1931*, uno de los trabajos de **Cava** con **Raúl**, autores sobre cuya afinidad se trata en este parte de la entrevista.]

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

(...)

A.- Pero **Micharmut** parece muy hermético de cara a una posible colaboración con él, por lo menos se ve así desde fuera.

FHC- A lo mejor aparecía otro **Quique** [Micharmut] o... no sé cómo sería eso.

J.- A mí me interesaba mucho su relación tanto con los personajes femeninos como con las dibujantes. Cuando trabajas con **Ana Juan**, con **Laura**..., recuerdo ahora mismo un trabajo con **Mari Carmen Vila**..., ¿lo encaras de manera distinta al trabajo con un dibujante?

FHC- Bueno, respecto a lo de los personajes femeninos, aquí hay todo tipo de disparidad de criterios. Hay gente, y así está escrito por **David Muñoz**, que dice que soy una calamidad con los personajes femeninos. En concreto, me parece que estaba hablando de *Lope de Aguirre* y de la poca importancia que tiene la hija de **Lope de Aguirre** y tal. En ese caso, a mí me cuesta verlo, porque dentro de la aventura de **Lope de Aguirre** yo creo que le he concedido mucha más importancia de la que en realidad, generalmente, se le da, tanto a su hija como a **Elvira**. De todas maneras yo soy consciente de que me quedan muchas cosas por aprender y que, la mayoría de las veces, en cuanto a los personajes femeninos, aunque trato de hacerlos con mucho cuidado, yo creo que todavía se me siguen escapando muchas cosas, y alguno de mis enemigos puede que tenga razón cuando ve en esos personajes elementos un tanto arquetípicos. Esta es una de las pedradas que me puedo tirar yo mismo a la cabeza.

Yo, por pertenecer a determinada generación y por haber vivido muy de cerca lo que fue el resurgir del movimiento feminista en este país, siempre me encontré muy cerca de todo lo que fue aquel despertar, sobre todo a finales de los años setenta; de este movimiento y de determinados colectivos con los que estuve relativamente involucrado. Y es una causa que siempre me ha parecido una gran causa y que, desde luego, su tiempo no ha pasado. Es más, en ocasiones advierto con seria preocupación, en determinadas jóvenes generaciones, que se ha hecho demasiada tabla rasa con muchas de esas conquistas, y me sorprende ver mujeres que están tratando de encontrar su equiparación con los hombres incorporando comportamientos absolutamente machistas. No puedo entender, por poner un ejemplo concreto, que gente como este cantante que hay –también actor–,**Nancho Novo**, cante divertidamente canciones sobre las violaciones, coreado con alegría por jóvenes adolescentes que hay en su actuación, por mujeres adolescentes...

Yo, además, traté de hacer durante bastante tiempo con **Mari Carmen Vila,** con **Marika** (con quien yo tenía en ese momento una relación sentimental con ella), una historieta que recogiera parte de toda esa problemática que, con excepción únicamente de los trabajos de **Nuria Pompeia**, no estaba presente en los tebeos. Supongo que el hecho de haber vivido con la que es mi mujer y sus tres hijas adolescentes durante bastante tiempo me ha hecho ser bastante receptivo a lo que es el mundo de las mujeres. Aún así, y volviendo a lo que decíamos antes, yo, que procuro ser algunos dirían que demasiado correctamente político, tema del que se podría hablar también largo y tendido... No es por un tema de corrección política, sino porque siempre me ha interesado más el mundo de las mujeres, en general, que lo que entendemos por el mundo de los hombres. Y, de hecho, se da la circunstancia de que a mis mejores amigos los veo muy preocupados por conocer su lado femenino y por dejar que ese lado femenino hable, como es el caso de **Federico del Barrio** o de **Raúl**. Alguna de las mejores historias de mujeres de este país las ha contado **Federico**. Y, a propósito, una grandísima historia de mujeres es la que ha escrito una guionista [Lilia Ambrosi] para **Mattoti**, que se publica en el tebeo *Nosotros somos los muertos* de **Max**, una historia impresionante de mujeres, de lo mejor que he leído yo desde ese punto de vista. Y yo trato de captar todo ese mundo, a veces se me escapa y a veces no.

"LA VIDA A FUEGO LENTO", UNA HISTORIETA DE CAVA Y LAURA PARA "EL OJO CLÍNICO" NÚM. 1

Digamos que la historia más de mujeres que yo he hecho, o intentando ahondar más en ese mundo, es la que he escrito para **Laura** [recogida en el primer número de *El Ojo Clínico*] que supongo que podremos ver cualquier mes de estos con un poco de suerte. Para mí es una forma de intentar demostrarme primero a mí mismo y, luego, a alguno de estos acérrimos enemigos que tengo, que el de las mujeres es un mundo que me interesa y donde creo que puedo llegar bastante hondo contando cosas. Aún así, ya digo, yo reconozco que hay momentos en los que puedo caer en determinados estereotipos, pero tiendo a ser mucho más respetuoso con los personajes femeninos que con los personajes masculinos, me atraen mucho más, aunque en mis historias también tiene un gran peso lo que son las historias entre hombres y, sobre todo, las historias de la amistad. Siempre estoy hablando de lo importante que es la amistad. Es uno de los valores que yo tengo en más altísima estima, hasta el punto de que, personalmente, soy incapaz de concebir el amor y la pasión por una mujer sin que medie también ese factor de amistad. No sé si he respondido con esto a tu pregunta... Y por eso me sacan de los nervios gente con quienes las diferencias que mantengo son de índole teórica o algo así. Quiero decir: si a mí me sacan de los nervios gente como **Mónica** y **Bea**, es decir, **Segura** y **Calvo**, o **Miguel Ángel Martín**, es más por todas estas cuestiones que porque yo tenga algún problema. Ni tengo problemas personales ni, desde luego, tengo problemas de índole moral. No es que yo sea un puritano que está lleno de fantasmas y no soporta estas cosas porque son demasiado duras para mí. O, como dice también algún crítico de cómic, que nos tilda de "nenitas" a **Fede,** a **Raúl** y a mí porque considera que nuestros estómagos son demasiado blandos para soportar estas cosas... Con la paradoja de que tratan, a veces, de descubrirme aspectos y autores de la pornografía o del *gore* que cuando ellos estaban jugando a la comba y haciendo el idiota por ahí yo ya había tratado personalmente. Pero, bueno, en fin, son estas cosas...

J.- Una de las cosas que asoció siempre contigo es que tratas de hermanar ciertos medios, que tratas de aportar cosas de la literatura o el cine...

A.- Influencias.

J.- Sí, pero me da la impresión de que está "traduciendo", no que estés "transcribiendo" un medio a otro, sino que lo "traduce".

FHC- Yo es que soy un tipo muy disperso. Además, siempre me ha encantado cultivar esa dispersión, y a mí son muchísimas las cosas que me interesan. Y los medios. Estamos hablando de historieta porque estamos hablando de esto, pero, por ejemplo, con mis amigos prácticamente no hablo de historieta, hablo de otras cosas. A mí me interesa la filosofía y me interesa la historia, me interesa la novela policíaca y... Yo he estudiado Historia del Arte, y cuando tengo oportunidad me gusta trabajar un poco en ese campo. El año pasado, con dos compañeras de la revista *Lápiz*, preparamos para Arco un número, yo creo que bastante interesante: *Claves para la comprensión del Arte Contemporáneo*. Hoy por hoy, yo creo que es la bibliografía más completa que existe sobre arte contemporáneo para saber qué tipo de libros uno puede consultar y donde, además, hacíamos nuestras valoraciones de algunas obras que nos parecen emblemáticas. A mí me interesan tantas cosas, me interesa el cine y la literatura y... Sobre todo me interesa la vida y, la mayoría de las cosas que yo, digamos, "traduzco", son, disfrazadas muchas de ellas, pero son problemas... No problemas personales; vivencias, mejor dicho, eso sí: son vivencias personales que he tenido. Quizá porque como he estado dando botes desde muy pequeño de aquí para allá, he tenido oportunidad de verme confrontado con cosas que, muchas de ellas, hubiera preferido no conocer.

Lo que pasa es que la historieta, la pobre, mi pobre y querido medio, se queda, a vece, demasiado pequeña. Por eso tenemos que tratar de encontrar más límites, porque a veces se queda demasiado pequeña para poder volcar en unas pocas viñetas sensaciones que uno ha experimentado. A lo mejor por eso me gusta mucho más escribir con sobreentendidos, pero esto ya desde la época de **EL CUBRI** (menos en lo que eran, estrictamente, los trabajos panfletarios, que aquello tenía que ser todo absolutamente cerrado), me gusta dejar muchos cabos sueltos porque, la mayoría de las veces, las cosas las vivimos también de esa manera, y detrás de una frase que decimos se pueden entender muchas más cosas y, a veces, hasta detrás de un monosílabo. Y he hablado mucho, también, de la importancia que para mí tiene el silencio en la historieta, y no sólo el silencio dentro de las viñetas, sino el silencio ese que es el que más vértigo me da y más me apasiona: el que hay entre viñeta y viñeta. Por eso, después de una etapa que fue bastante experimental -la de **EL CUBRI-** y con excepción de algunos trabajos hechos en los últimos tiempos (a lo mejor con **Raúl**), hay veces que en esos trabajos más posibilistas con **Federico del Barrio** me gusta que todo sea, en apariencia, absolutamente ordenado, cuadriculado: seis viñetas por página y las seis tienen el mismo tamaño y no hay ningún tipo de alegría en la compaginación o algo así. Porque creo que, y esto tiene que ver con lo que decíamos antes de los códigos narrativos, cuando uno tiene que hacer una historia de serie negra, en ocasiones volver a esa especie de remanso cuadriculado de la página ayuda a disfrutar mucho más y a explorar mucho más todos esos silencios que hay entre viñeta y viñeta. Y también porque, y lo veremos con el paso del tiempo, muchas de las alegrías de planificación que estamos viendo actualmente en la historieta, dentro de unos años, cabe suponer que nos den risa o que carezcan, ya, de ese factor sorprendente y las veamos como podemos ver ahora el *Tarzan* de **Hogarth**: como una cosa un poquillo rara. Yo creo que es bueno volver al clasicismo en determinadas cosas, y volver al orden, y entonces decir: «bueno, ahora voy a sacarle el jugo a este orden». Lo que no quita para que haya trabajos que se puedan hacer explorando por otros caminos.

A.- ¿Qué nuevos límites se podría plantear uno?

FHC- ¡Jo! Eso no lo sabemos.

A.- Alguna idea...

FHC- Yo, lo que sí agradezco a **Raúl** y a **Federico** es que yo, cuando hacía historieta, tenía todavía demasiado presente el cine y la literatura. **Federico** y **Raúl** (y sobre todo **Raúl**) me han hecho olvidarme del cine y de la literatura para encontrarme sólo con lo que es la historieta y con lo que puede ser la historieta. Por eso, uno siempre aprende, y sigue aprendiendo, ya digo. Yo espero hacer mejores personajes femeninos algún día, como espero otras cosas.

J.- Eso me recuerda a **Alberto Breccia,** un hombre que también tenía muy claro que la historieta estaba demasiado encajonada, que seguía unos códigos que no eran...

A.- No eran suficientes.

FHC- Hombre, es que uno elige padres dentro de este terreno, y yo, en cuanto a los dibujantes, he elegido mucho estar bajo la estela de **Breccia**, y me gustan los dibujantes... no que dibujen exactamente como él, pero sí que se mueven dentro de ese tipo de inquietudes que tenía **Breccia**. Lo mismo que, de entre los guionistas, a mí **Carlos Sampayo** es uno de los que más me interesa de todos los que ha tenido la historieta, y yo, a veces, vuelvo a los trabajos de **Sampayo** intentando aprender cosas de él, aunque luego creo que somos bastante distintos en otras cosas. A la hora de contar, también **Alberto Breccia** era un hombre que se escondía detrás de una imagen muy fría y huraña, que luego no respondía a la realidad, pero de entrada era muy difícil llegar a él, y en sus trabajos, a veces, él está muy contenido. Yo, a veces, y sobre todo en esos trabajos más posibilistas, dejo aflorar una vena más sentimental, digamos, porque me parece, conociendo como creo que conozco el medio hasta ahora (y me falta mucho), creo que hay recursos que tiene la historieta con los que uno puede conseguir ese grado de simpatía con el lector, esa cosa, ese escalofrío que yo, a veces, siento cuando leo la historieta de **Mattoti** en *Nosotros somos los muertos*, o cuando leo la de **Max**, también, en ese mismo tebeo. Esa especie de calambre que me recorre la columna vertebral leyendo determinada viñeta o cuando termino de leer toda la historia... Son años haciendo esto y, a veces, es una forma de avisar a ese lector con el que uno piensa que puede tener cosas en común, de: «¡Eh!¡ojo!¡Estoy aquí!¡Soy de los tuyos!»

A.- Me han comentado que has dicho que casi no lees historieta.

FHC- Leo muy poca.

A.- Quizá sea tirarse piedras al propio tejado.

FHC- No, no. Es que... por ejemplo, aquí, en este cuarto, los tebeos que me he subido de abajo son los que había ahí, en la entrada. Ahí hay tebeos que yo he leído de pequeño y otros que me han ido enviando. A veces hay en las editoriales algún responsable que dice, bueno, aunque éste no se dedica exactamente a la crítica, le voy a enviar algunos tebeos o algo así. Hace muchísimos años que son muy pocos los que me compro. Pero no es porque me tire piedras: es que la mayoría de las veces encuentro muy pocas cosas que me satisfagan. Cuando el año pasado me pidieron votar para lo de Barcelona, pues, la verdad, estuve pensando durante un tiempo y para mí era un drama, porque eran muy pocas las cosas... No es que esté desinformado, hay amigos, como **Lorenzo Díaz**, que me persiguen y me dicen: «lee esto, lee lo otro», y gracias a **Lorenzo** de repente descubrí *Sambre* antes de que se editara aquí, pues él me dejó la versión francesa. Pero, a veces, otras cosas que me pasa **Lorenzo** no me interesan lo más mínimo. Y, entonces, la emoción esa se acaba reduciendo muchísimo. Este año estuve en el Salón de Barcelona, me dediqué a revolver por completo todo lo que había en los puestos. Bueno, pues, al final, mi balance de lo que me puede interesar de todo lo que ofrecía ese Salón se reducía a la revista de **Max** *Nosotros somos los muertos*, al segundo álbum de **Santiago Sequeiros** y hay una tercera cosa que, ahora mismo, no recuerdo.

J.- Creo que **Fred** ha publicado...

FHC- Fred ha sacado un álbum en Grijalbo, por ejemplo, que, ¿ves?, era otra de las cosas. Una mañana bajé a desayunar en el hotel y él acababa de llegar y estaba allí, desayunando en una mesa. Yo había quedado con **Brocal** y con **Manel** en otra mesa, y le vi, a **Fred**, y me abalancé sobre él a decirle... Yo ya le conocía, porque

la única exposición sobre **Fred** que se ha hecho en este país, una antológica, la monté yo en el centro cultural de la Villa, hace como seis o siete años. No me recordaba, a lo mejor porque unas veces llevo barba y otras no. Estuve hablándole de que yo creo que es uno de los hombres con más talento que ha tenido este medio y, justamente, de los que más lo han explorado. Aunque el álbum éste, que todavía no lo he visto, me han dicho que no es de los mejores álbumes de **Fred**. No sé, tampoco me fío yo de ese tipo de opiniones, y el álbum no lo conozco, además. Pero, del resto, poco más... Porque yo, por ejemplo, con los *manga*, para encontrar un *manga* que a mí me interese de todos los que me dejan, sufro, sufro, no puedo yo con eso. De los japoneses, eso sí, recuerdo (y se lo he recomendado a todo el mundo) que el álbum de **Tatsumi** que sacó La Cúpula a mí me parece impresionante. Yo he tratado de encontrar más cosas de ese hombre, pero yo no sé que ha sido de él. La altura que tenía este hombre como guionista, no la he encontrado en ningún otro. No digo que no sea producto de mi desconocimiento, en general, del mundo del *manga,* pero, aún no me he encontrado con otro comparable. He visto cosillas, en lo de **Rumiko Takahasi**, apuntes de cosas que me interesaban, pero no hasta el punto en que me interesó **Tatsumi**.

J.- Entre la gente que te interesa siempre citas a **Berardi** y **Milazzo**.

FHC- Sí, sí, porque **Berardi** y **Milazzo** -aparte de que a mí **Berardi** me parece un pedazo de guionista- es gente que puede hacer una historieta absolutamente digna, con una gran calidad y que, además, la pudiera entender todo el mundo, que es donde yo he intentado moverme con los trabajos de **Amorós.** Yo creo que, ahí, **Berardi** y **Milazzo** son impresionantes, son magníficos, y hasta en trabajos tan comerciales como en los de *Ken Parker*... Ojalá todos los tebeos comerciales tuvieran ese mínimo.

J.- Y, luego, **Yann**.

FHC- Yann es un grandísimo guionista también. Pero, al final, es que hay muy poco en lo que fijarnos y, no sé. A mí, me parece también una grandísima obra el *Maus* de **Spiegelman**.

A.- ¿Y proyectos, qué se va a...?

FHC- Proyectos hay muchos enterrados en el cajón. No me preocupa. Como siempre hemos sido francotiradores, la cosa será así. Pero, yo creo que hay que prepararse todavía para una oleada, si cabe, aún mayor de los *manga*, que va a durar un tiempo. Esto será una borrachera, lo que pasa es que es un tiempo que yo creo que pueden ser unos cuantos años. Para sobrellevar todo eso, lo mejor es recogerse con los amigos y tratar de poner en marcha proyectos minoritarios, pero que sirvan para que esporádicamente vayan apareciendo trabajos. Es muy sintomático con **Max** y su revista. Yo había estado en el Salón de Barcelona con anterioridad, hace cuatro años, entonces estuve en una mesa redonda donde estaba **Max**, y donde él abogaba por que el camino era hacer una historieta muy comercial, con un personaje fijo, que pudiera interesar a todo el mundo. Yo, ya entonces, aquello no lo veía. Y **Max** cada día es más consciente, y ahí está su espléndida revista, de que nos hemos quedado en un gueto y ya no hay posibilidad. Ni siquiera aunque se lo plantease de una forma más comercial yo creo que **Max**, ahora, tendría esas posibilidades que tuvo en otro momento...

Luego, hay síntomas que me estimulan. Me estimula, por ejemplo, saber del entusiasmo de **Gallardo** por *El Artefacto Perverso* (nos ha llamado repetidas veces), pareciendo, *a priori*, que **Gallardo** está en un camino absolutamente opuesto. También él ha demostrado en el tebeo de **Max** que está bastante decidido a contar -un poco por lo mismo que a mí me ha movido- las vicisitudes de su padre y a contar la guerra de España a partir de los recuerdos de su padre. Como, por otro lado, le pasa a **Arnal Ballester**, que ha estado durante mucho tiempo apartado de la historieta y tiene intención, también, de contar la guerra y, de esta manera, rendir un tributo a su padre. O sea que, con un poco de suerte, a lo mejor, nosotros, los pesados de la guerra y la posguerra, al final encontramos que los que la gente tiene por modernos acaban siendo compañeros de viaje en esta aventura de la memoria. Confiemos en que haya cosas así, positivas.

A.- Alguno de esos proyectos en concreto, ¿puedes adelantarnos algo?

FHC- Pues, por ejemplo, ese proyecto con **Raúl,** no sé cuándo lo podrá empezar. Sería una historia sobre el mundo del flamenco. Y luego, la idea de intentar constituir una especie de núcleo internacional de dibujantes un poco marginados...

A.- Atípicos.

FHC- Atípicos, sí, marginados por la industria. Yo creo que tenemos ya bastantes contactos, en América y en Europa, para que todo eso que, hasta ahora, no es más que una relación personal y por carta pudiera cristalizar en un momento determinado en algún proyecto que no tendría que ser muy caro, económicamente, y que sirviera, por un lado, para aunar esfuerzos, y, por otro lado, para difundir los trabajos de muchísima gente a la que le preocupan las mismas cosas y que está absolutamente desperdigada por este planeta, y absolutamente ignorada en sus países. Y son muy buenos, algunos de ellos.

A.- Un rumor que me ha llegado es, incluso, una especie de colaboración con **Mazzucchelli**.

FHC- No, la historia es que, como preámbulo, un poco, a todo eso, empezamos a tantear a diversos dibujantes de varios países para ir reuniendo trabajos de ellos hechos con absoluta libertad y, luego, una vez que tuviéramos todos estos trabajos, ver cómo podíamos difundirlos. En la primera selección que yo hice incluí a **Mazzucchelli,** y le propuse que participara. **Mazzucchelli** me contó, primero, que estaba haciendo la adaptación de **Auster** y estaba muy liado, que luego lo haría. Después hubo un período de silencio. Luego volvió a escribirme diciendo que ya se ponía a hacer el trabajo y, justo hace dos semanas o así, me llegó una carta suya diciéndome que se le había complicado mucho. Él está ahora en Japón, se ha ido a trabajar un tiempo. Me escribía desde allí diciendo que más adelante, si seguimos con esta idea, pues a lo mejor sí puede participar, pero, hoy por hoy, lo ve difícil. En cualquier caso, sí que tenemos ya reunidos algunos trabajos de gente muy dispar, de muchos sitios, y ahora vamos a ver qué podemos hacer con ellos. Pero, nada, **Mazzucchelli**, al final, es imposible. No está mal el trabajo de **Mazzucchelli**, a mí...

A.- Ha sido sorprendente, empezar de dibujante de superhéroes y llegar al *Rubber Blanket* que está haciendo. Es algo absolutamente inusual... Y gratificante.

FHC- Sí, es muy gracioso, porque cuando yo le conocí –nos encontramos en Brasil hace dos años-, lo primero que me dijo es: «me falta el número 4 de *Medios Revueltos*».

A.- A mí también.

FHC- Y, luego, me sorprendió que el tipo se conocía perfectamente, (todavía no había venido a España) todos los trabajos. Su mujer [**Richmond Lewis**] estaba muy interesada (porque era una gran fan de **Víctor Aparicio**) en que le hablase de **Víctor Aparicio**, por saber quién era, cómo era, qué hacía y esas cosas. Pero, vamos, es de los autores americanos que los puedo sentir como de la familia, **Spiegelman** y **Mazzucchelli**, que son muy distintos.

A.- De qué más autores...

FHC- Es una familia muy amplia.

J.- Recuerdo que hablabas en una entrevista en *URICH*, hace cuatro o cinco años, de lo de la familia "madrizleña", y decías que no tenían porqué ser necesariamente autores de Madrid...

A.- Claro, hablaba de la escuela **Mokka.**

FHC- Sí, por ejemplo. Pero el *Madriz*, en ese sentido, nunca fue sectaria con la gente de otros sitios, y a mí, personalmente, me agrada llegar a Barcelona y encontrar a **Bartolomé Seguí** y escucharle decir que nunca fue tan libre como en la época en la que trabajó para el *Madriz*, y nunca experimentó tanto como entonces. O pensar, como siempre he pensado, que el mejor trabajo de **Das Pastoras** es el que hizo para *Madriz* sobre la Santa Compaña. En el *Madriz* nunca hubo ese rollo, que, luego, yo sí he sentido en determinados círculos de Barcelona:

«estos son los de Madrid» o algo así. Quiero decir: hay gente con la que puedo no tener nada que ver, pero mi familia son esos, son **Ricard Castells**, **Laura** y **Micharmut**, y mucha gente que viven diseminados por la geografía española y gente que vive fuera. Y lo de **Mokka** es una gente que estudia en Saint Luc, todos, que se aprenden muy bien el *Madriz* y cuando ellos empezaron y vinieron aquí, a España, a conocernos, uno dibujaba como **Javier de Juan**, el otro como **Federico del Barrio**... Luego han cambiado mucho y hoy, yo creo, es de lo más interesante que hay en Europa. Yo considero de la familia incluso a gente que no participa exactamente de mi forma de ver o contar las cosas, porque, entre lo que hago y lo que hace **Micharmut**, en apariencia, no hay nada y, sin embargo, aparte de que me parece uno de los talentos más grandes que hay en este país, en este medio, pues, **Micharmut** es una de las personas con las que más... vamos: hermanos de sangre.

[Esta entrevista será ampliada con otra que le practicaron los mismos un par de años más tarde. La transcribiremos para editarla en la siguiente edición de *Tebeosfera*]

[© 2003 **Jorge García** y **Álvaro Pérez**, rescate que a bien tuvieron hacer para *Tebeosfera* 030930]

▲

ISSN: 1579-2811

Diez años junto a Hugo Pratt. Un reportaje a Carlos Saldi.

Entrevista realizada por Diego Agrimbau en Buenos Aires, en 2002.

[Una de las fotografías de **Carlos Saldi** realizadas para que **Hugo Pratt** utilizase como documentación en su obra *Corto Maltés en Siberia*.]

Este reportaje forma parte del libro (aún en redacción) ***Memorias de la Historieta Argentina***, colección de reportajes de largo aliento a los grandes historietistas argentinos a cargo de Laura Vazquez y Diego Agrimbau

Carlos Saldi es un reconocido fotógrafo argentino. Fue cofundador de la revista *Boom de Rosario* (1968-70) y residió en París desde 1975, donde obtuvo éxito con sus montajes fotográficos y llegó a exponer junto a Alberto Jonquières en 1984 (Galerie Le Château d'Eau, Toulouse). Saldi también fue parte del grupo que conformó "Tucumán Arde" y colaboró con Juan Pablo Renzi, *El Correo de la UNESCO*, *Le Monde*, *Le Figaro*, y *L'Express*. Actualmente reside en Buenos Aires.

Su relación con la historieta reside en que fue amigo de Hugo Pratt. Y ya no sólo un amigo verdaderamente íntimo de Pratt, sino también el encargado de realizar la documentación fotográfica de gran parte de las historias de *Corto Maltés*. Él fue, pues, el que buscó en la realidad la materialización gráfica de los guiones de ficción del vagabundo aventurero más famoso de la historieta italiana.

Carlos Saldi es un importante fotógrafo argentino que ha trabajado tanto en nuestro país como en Europa. Su propia vida amerita más de un reportaje, pero en este caso, decido hacer foco en una de sus tantas particularidades: durante más de diez años, Carlos Saldi estuvo al lado del gran dibujante italiano, tanto como amigo y compañero, como por ser el encargado de realizar gran parte de la documentación de su obra cumbre: *Corto Maltés*.

Llego hasta su casa. Desde el momento de abrirme la puerta hasta el momento de comenzar con el reportaje, Saldi contestaría una docena de veces el teléfono. Camina. Va hasta otro cuarto. Vuelve. Aprovecho para mirar la habitación. Hay decenas de fotos y dibujos, pósteres en varios idiomas. Historietas. Fotos originales de Jorge Luis Borges, de Hugo Pratt, de Diego Maradona. Este es el ecosistema natural de un hombre que tiene muchas cosas para mostrar. Realmente muchas. A medida que el reportaje avanza, recolecto anécdotas y objetos. Saldi por fin se sienta y prende un habano. Siempre permanece al acecho, atento a la situación. Exactamente lo que se espera de un fotógrafo.

¿Cómo llegás a relacionarte con la historieta? ¿La leías de chico?

Yo siempre esperaba *Poncho Negro*. El diariero pasaba a las diez de la mañana y a eso de las ocho yo ya estaba esperándolo. Después leí el *Sargento Kirk, Hora Cero*, todo eso, como simple aficionado. Era un amante de la historieta, nunca me hubiera imaginado a esa edad, que un día iba a tener algo que ver, que en el futuro podría trabajar con grandes historietistas.

Hugo Pratt era un de los principales autores de aquellas épocas, cuando trabajaba con los guiones de Oesterheld ¿Así fue como conociste su trabajo?

Claro, por supuesto, pero... no me importaba Pratt. A mí lo que me gustaba era Sargento Kirk, los personajes. Los dibujantes no me importaban. Yo soy fotógrafo quizás porque siempre estuve rodeado de extraordinarios dibujantes. En Rosario, durante las clases del secundario a mí me encantaba dibujar, pero al lado mío había un boludo que cuando yo terminaba un dibujo, él había hecho catorce, la caricatura del profesor y un tipo que pasaba por la ventana.

¿Quién era?

Fontanarrosa, Napo, podían ser muchos. Tipos de ese calibre, que dibujaban extraordinariamente. Me cortaban las ganas. Estudiábamos en la Escuela Industrial de Rosario. Después seguías la carrera de Arquitectura, así que tenías mucho dibujo. Siempre estuve rodeado de dibujantes que dibujaban mucho mejor que yo. Y después, ya de grande me rodeé siempre de dibujantes, por el laburo, por la vida. Soy amigo de casi todos, a los que no conocí acá los conocí en Europa. Porque si estabas al lado de Pratt, no podías dejar de conocerlos. Porque todo el mundo viene. Conozco dibujantes de Argentina y de donde se te ocurra: José Muñoz, Carlos Sampayo, Quino. Te das cuenta por las cosas que tengo colgadas acá...

Es cierto. Toda la habitación está llena de imágenes y objetos cargados de anécdotas e historias. Entre otras cosas hay gigantografías del Corto Maltés, una biblioteca llena de historietas en francés, docenas de fotos, pósteres y dibujos de todo el mundo. Pero hay uno que llama más la atención que el resto: una litografía color de Tintin bailando un tango. El primer objeto extraño de este reportaje.

Esa litografía de Tintin es de Enrique Breccia. Me la regaló porque lo ayude a montar una exposición en París. Como yo vivía allá, lo ayude a ir montando la exposición hasta que él viniera. Ese dibujo era el afiche de la exposición, un dibujo rarísimo.

¿Cómo creés que te influenció todo el universo gráfico de aquellas historietas que habías leído?

Mis conocimientos de historieta vinieron a partir de él, en gran parte. Yo antes era lector, pero cuando estás al lado de un tipo como Moebius, aprendés como un loco. Yo trabajé casi diez años para Casterman, la editorial de historietas más importante de Francia. Yo trabajaba fotografiando a los autores. De ahí conozco a todos, iba a las casas. Como los tipos sabían que yo andaba con Pratt, me daban una bola bárbara porque todos lo adoraban.

¿Y cómo es que entrás en contacto con Hugo Pratt?

En realidad, yo conocí a Pratt en 1975. Yo era amigo de Mordillo. Llegué a París y no tenía donde vivir. Estaba buscando un departamento y hablando con Mordillo me cuenta que Pratt, que vive en la Bastilla, está dejando el departamento, que lo llame. En ese momento no era para nada conocido en Europa. Yo nunca lo había visto, pero sabía quien era, por supuesto.

Entonces vos lo conociste por la misma época en que él comenzó a escribir *Corto Maltés*...

Corto Maltés aparece por primera vez en 1976, en *La Balada del Mar Salado*. En esa historieta era un personaje secundario, el personaje principal era Pandora. La primera edición que salió fue francesa. Corto Maltés se hace grande después que pasa por esto. "Corto" era el nombre de uno de los personajes del Sargento Kirk, un petiso colorado. La cara de Corto Maltés es medio la cara de Kirk acomodada a

la cara de Hugo, de verdad. Por otra parte la cara de Pandora se parece mucho a la cara de la primera mujer de Hugo. Anna de la Jungla, es su segunda mujer. Hugo siempre dibujó a sus mujeres.

Yo lo conocí a él a fines de enero de 1975. Al final no pude mudarme a su departamento, pero un tiempo después Napo me mandó una carta diciéndome que Hugo vivía cerca de mi casa. Un día fui a comer con Mordillo y apareció Pratt. Y vivíamos muy cerca, a menos de tres kilómetros. Siempre le caí bien a Pratt. Él era un charlatán, le gustaba el tango, era muy argentino. Todos los defectos que tenemos nosotros a él le encantaban. Teníamos mucho en común. Pero yo no trabajé con Hugo Pratt hasta 1980. Éramos tan amigos que nos veíamos todos los días. El venía a dibujar a mi casa. Como yo trabajaba en mi casa y él en la casa estaba solo, venía conmigo porque yo le hacía gamba. Salíamos a comer constantemente. Con Hugo lo que más se puede hacer es comer.

Éramos amigos. Las primeras fotos que hice para Casterman fueron de Hugo. Yo le había sacado fotos a Hugo por placer y los de Casterman las vieron y las quisieron. Yo ni los conocía, me llamaron. Yo en esa época hacía prensa, en medios. Y esa serie de fotos que hice de él, las hice en un departamento vacío que fuimos a alquilar para Napo, justamente. Había una silla, estaban mis hijos, nada más. Fue una serie de fotos que tuvo mucho éxito. Y los de Casterman cuando las vieron me llamaron inmediatamente. Y para Pratt usaron esas fotos. La foto que sale en la primera edición de *La Balada del Mar Salado* se la saqué yo en mi casa. En esa foto estaba yo al lado.

¿Es cierto que una de las pocas fotos que vos tenés junto a él se las sacó David Bowie?

Sí. David Bowie tenía una casa al lado de la de Hugo Pratt en Laussana, Suiza. Ya en ese momento yo laburaba con él. Iba cada quince días y me quedaba tres o cuatro días ahí con él laburando. Pero era un laburo muy cordial, nos poníamos a hablar al pedo, a él le surgían ideas, yo iba a buscar fotos de algunos lugares. Pero no para copiar, eso es importante, eran para inspirarse. Las casas estaban como en la cima de una colina. Entonces cuando vos te parabas en la puerta de la casa, veías el jardín tuyo y el del vecino. Sólo había una ligustrina separándolas. Pratt era un tipo muy conocido, y Bowie, ni te cuento. Supongo que David Bowie pasaría ahí unas pocas semanas por año. Como Hugo no manejaba, las compras las hacía yo. Un día vuelvo de hacer las compras y veo un auto inglés. Salimos al Jardín y ahí estaba. Pratt lo invitó a comer pasta al pesto y Bowie vino con su secretario. Fue una comida tranquila. No teníamos mucamas ni nada, había comida porque Hugo comía a cualquier hora. Bifes, hígado, lo que sea. Fue la única vez que lo vi, pero se conocían bien.

Eso fue en el año 1984. Yo en ese momento le había llevado a Hugo una parte de la documentación sobre la Patagonia, una investigación que luego me llevaría cuatro años. Pero eso fue, más que nada porque yo me casé con Butch Cassidy. Y bueno, yo estaba sacando fotos, tenía todo el equipo ahí. Yo siempre estuve rodeado con gente como Hugo, pero nunca fui muy cholulo, ni siquiera se me ocurrió sacarme una foto con Bowie y Hugo. Yo tenía también una Nikkon. Y entonces Bowie nos dijo: «les saco una foto». Sacó tres. A Hugo le hubiera molestado muchísimo si le hubiera pedido permiso para sacarle una foto con Bowie. Eso Jamás. Era completamente *anti cholulo*. Odiaba que lo adulen, bah, adoraba que lo adulen. Pero no explícitamente. Por estar junto a Hugo yo he compartido mesas con Alain Delon, con Sofía Loren, con Dino de Laurentis, pero sin la cámara. Yo iba como amigo, nunca como fotógrafo. Si sacaba la cámara, Hugo me pegaba un cachetazo.

¿Hugo había tenido acceso a conocer todo ese tipo de gente por su trabajo, por ser historietista?

Sí claro. Por *Corto Maltés*. Pegó muy fuerte. Estamos hablando de un millón de ejemplares. Esa es su verdadera dimensión. Hugo siempre decía que la gente no lo quería conocer a él, quería conocer al Corto Maltés.

¿Cómo realizaba usted el trabajo de documentación?

El me pedía fotos de alguna cosa y yo se las buscaba. Ya por esa época yo empecé a romperle las bolas para que Corto Maltés viniera a la Argentina, y en realidad ese fue el comienzo de mi trabajo con él. Corto Maltés en Rosario. El me dijo: «conseguime una historia que sea fuerte».

Salvo *La Balada del Mar Salado*, que es imaginario, todos los otros libros introducen sus personajes en hechos reales, que muy poca gente conoce, pero que se pueden rastrear. Y convirtió el personaje en un actor de ese hecho. El Tren Blindado existió, lo único que es mentira es Rasputín y Corto. Jack London que está nombrado ahí en la historia, existió y cubrió esa guerra. Y todo eso está documentado, yo encontré en Londres las crónicas de London que hablaba de esas guerras. A mí por el trabajo me pagaba la editorial. Hugo me decía que necesitaba y yo arreglaba con la editorial que luego me pagaba.

Hoy parece asombroso que una editorial manejara un todo un presupuesto para que alguien realizara la documentación de una historieta.

Obviamente no había cuarenta tipos que lo pudieran pedir. Jugábamos con eso. Yo fui a Londres varias veces a fotografiar botones militares. Hugo sabía de todo lo que es uniformes de todo el mundo. El te podía decir: ese es un uniforme de oficial de marina alemán, 1920, médico. De eso sabía todo. Más de una vez hice trabajos de ese tipo.

¿Hasta que punto era conciente Hugo de que todos esos detalles probablemente pasaran desapercibidos en un gran porcentaje de sus lectores?

Uno no hace las cosas al nivel de Hugo Pratt. Yo no pensé nunca que Hugo hacía eso para que la gente se dé cuenta, sino porque tenía que ser perfecto. La obra tiene que ser perfecta. El martillazo en la rodilla y decir «¡Parla!» es parte de la obra. Y Hugo era así. Si había una cosa que se podía verificar, tenía que ser verificada. Y si no, tan confusa que nadie entiende un carajo. Y eso lo hacían sobre todo los franceses que intelectualmente viven de la duda. En ediciones posteriores, se agregó la parte de documentación, donde él dibujaba los botones, los uniformes, etc. Nada era casualidad. Yo le hacía la búsqueda de fotos de época, y de ahí salía todo. Generalmente él sabía mejor que yo a donde ir a buscar la información. Yo me fijaba en librerías de Frankfurt que vendían esas cosas.

¿Vos fuiste quien le sugirió a Hugo hacer una historieta en Argentina?

Sí, pero para que la hiciera tenía que buscar una historia que valiera la pena. Yo había hecho las fotos de un libro de un amigo sobre la Zwi Migdal, una sociedad judiopolaca de trata de blancas. Y me pareció muy bueno hacer una historia de una princesa rusa que venía a parar a Rosario y Corto la salva. Entonces se la conté y le gustó. Me dijo que le consiguiera toda la documentación. Le llevé el libro de mi amigo, pero había un problema enorme. Esa historia era en los años treinta. En ese momento en que la historia sucedía, Corto estaba en Siberia. Eso te sirve para que te des una idea del realismo. Es decir, Corto no hubiera podido estar en Argentina y en Siberia al mismo tiempo.

Al principio, Corto no follaba. No creo que haya follado nunca. El día que yo le dije que Corto debía ser puto porque nunca follaba, casi me mata. Es lo peor que le pude haber dicho. A partir de ahí le hizo tocar una teta a alguna mina. Pero eso viene después de una joda que yo le hice porque por más que las minas se le rinden a los pies, y él las mira, nunca folla. Como el Corto se publicaba primero que todo en diarios, dos páginas, funcionaba un poco como una novela, se le daba tensión al final, para que el lector quisiera seguir leyendo. En el final de un capítulo, el Corto está fumando y se despide de la mina, que era una princesa Rusa. La princesa le dice, «chau, nos vemos en Rosario». Y el corto le contesta «Ah, conozco, es lindísimo». Eso lo hizo porque supuestamente después venía la historia

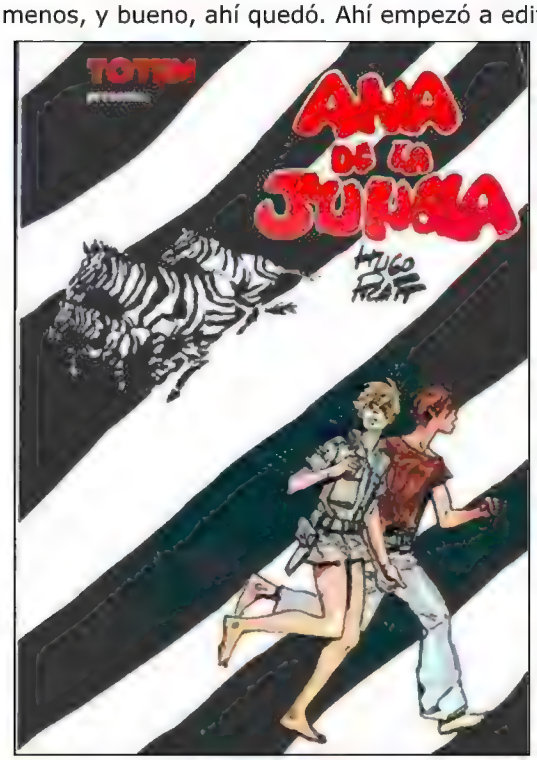
en Rosario, pero como después nos dimos cuenta de que no podíamos porque no daban las fechas, al final nunca se hizo.

¿También fue a partir de tu influencia que Hugo encaró el proyecto de *Tango*?

Tango era una historia que transcurría en Argentina hecha para preparar una cosa que nunca se hizo. En ese momento en Francia se empezó a editar *Corto Maltés*, una revista muy lujosa donde había dibujos de Hugo y otros dibujantes. El problema era que la vida del Corto era muy corta. Así que en lugar de alargarla para adelante, porque teóricamente se iba a morir en la guerra civil española, se la alargó para atrás. Se llamaba "La juventud del Corto Maltés", que eran historias de cuando Corto tenía dieciocho años, porque cuando aparece ya tenía treinta y pico.

Entonces descubrimos lo de Butch Cassidy en la Patagonia. Yo lo descubrí. Hugo lo mete a Butch Cassidy, ya más viejo, en *Tango*, que son los años treinta, capitaneando una mafia. Supuestamente la Leyenda dice que Butch Cassidy y Sundance Kid fueron encerrados por el ejército boliviano en San Vicente, y que fueron muertos por los militares. Pero según mi propia teoría, Cassidy se perdió en el anonimato, no murió en esa instancia. Incluso acá hay descendientes de Cassidy, pero con otros nombres, que se pueden rastrear. Todo esto estaba basado en el trabajo de documentación que yo había hecho. Esta historia luego se continuaría en "La juventud de Corto Maltés", pero no llegó a hacerse nunca. Primero porque hubo problemas con el editor. Y segundo porque la documentación llegó a ser demasiado importante.

Primero íbamos a hacer era una historieta y luego cuando Hugo vio tanta documentación, me dijo de hacer un libro como *Las Memorias de Corto Maltés* donde pudiera plasmarse toda la documentación. Con todos los hechos reales donde se insertó a Corto Maltés, contar la historia verdadera. Pero llegó a ser tan grande la documentación que ya sobrepasaba las expectativas de Hugo. Nos distanciamos por esto, pero quedamos amigos. Yo había gastado un montón de guita. Casterman me pagó la primera vez, pero después yo venía acá sin que nadie me pagara. Pero las cosas que descubrí son muchísimas. El ya dibujaba cada vez menos, y bueno, ahí quedó. Ahí empezó a editar cosas viejas como *Ana de Jungla*, que los europeos no las conocían y se vendían muy bien.



¿Cuál era la intención de Hugo, hacer una historieta sobre Butch Cassidy?

No. Su idea era integrar a Corto con ellos, con la historia. Esas cosas nunca las pensaba. Hugo sabía el principio y el final. Nunca sabía lo que iba a pasar en el medio. El siempre decía «tengo el final, pero no sé como llegar». Sabía hasta con que frase iba a terminar.

¿Cuál era su trabajo diario?

Hacía cuatro tiras por semana. El equivalente a una página. El era muy lento para trabajar, era muy minucioso, además trabajaba en láminas muy grandes, 40 × 30 cm. por lo menos, y algunos cuadros los trabajaba aparte, en 30 × 20. Usábamos el Copyproof, que era el primer aparato que hacía fotolitos de Agfa, yo con eso le agrandaba y le achicaba los cuadros para que entren en la página. Después los recortaba y los aplicaba.

¿Alguna vez te sentiste partícipe de la creación del Corto?

No. Con eso no te podías meter. Podía sugerirle cosas, como en el caso de Cassidy. Por ahí alguna vez me mostraba un cuadro y me preguntaba: «¿cómo lo ves?» Y yo le sugería algo, pero quedaban como él los había hecho. A él no le gustaba mostrar como laburaba. Las planchas las mostraba, pero no quería que se viera cómo laburaba. El hacía unos pocos trazos en lápiz, después por ahí agarraba el pincel y hacía sombras antes de hacer líneas. Y si estaba con fiaca hacía cualquier cosa. No había una manera precisa.

¿Vos sabés si él mantenía alguna relación con Oesterheld en aquella época?

No. Sé que lo había vuelto a ver. Hay un par de historias que se corren, pero las cuales no me constan, sobre cierto material que Hugo se había llevado de acá y que firmó él solo, pero la verdad que no sé nada al respecto. Son versiones que escuché. No lo creo capaz, la verdad. Nunca se lo hubiera permitido. Hugo inventaba cualquier cosa. Es cierto igualmente que tenía una gran influencia de Oesterheld.

¿Cuándo desaparece Oesterheld en el año 1976, allá toman conocimiento?

Sí, pero no recuerdo haberlo hablado con Hugo. Yo estaba allá en 1976 y estaba muy al tanto, allá tenías toda la información.

¿Él acudía seguido al Salón de Lucca?

No. Sólo si era "El Personaje" del Salón de Lucca, si era el Presidente Honorario, o miembro del jurado. O si exponía. El expuso tres veces por lo menos. Editaba en Italia por la editorial El Griffo. En Italia era un ídolo total. Es uno de los representantes de Italia más prestigiosos en general, más allá de la historieta. Como pueden ser Fellini, o el jugador Vieri ahora. El trascendió la historieta en Italia totalmente. Era un personaje público. Salía por televisión todos los días, daba reportajes. Hugo no podía caminar por la calle.

Para terminar, ¿cómo definirías al estilo único que tenía Hugo Pratt para contar historias?

Para mí, Hugo Pratt hace literatura dibujada. Y esa conjunción me mata. Hay toda una escuela francesa que se crió después de Pratt. Vos podés decir que Milton Caniff ya existía, pero los diálogos de Caniff no eran los diálogos de Pratt. Corto Maltés no existió antes. Podés encontrar a Proust, a Shakesperare. Eso Hugo lo representaba con palabras y con dibujos o con nada, según fuera necesario. Eso era lo seductor de Hugo.

> La cinta se acaba pero las anécdotas y las personalidades se suceden, Milo Manara, Juliet Binoche, Jorge Luis Borges y un largo etcétera. Dejo su casa del centro de Buenos Aires con una certeza: Carlos Saldi ha vivido una gran parte de la historia de la historieta de cerca. Y Hugo Pratt me parece aún más humano, más genial y más atemporal que antes. Y Saldi lo sabe contar, con el fino sentido de la oportunidad de un gran fotógrafo que sabe como inmortalizar un momento, una época, o un hombre.

[© 2003 **Diego Agrimbau**, para *Tebeosfera*, 031019]

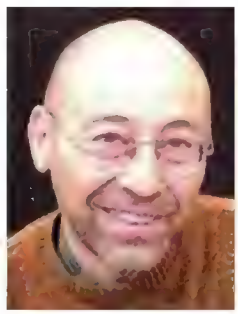
▲

ISSN: 1579-2811

ENTREVISTA A JORGE ZENTNER.

Entrevista realizada por correo electrónico desde el 17 de julio al 17 de septiembre de 2003 por Jorge García (con una intervención de Enrique Bonet).

Se desea agradecer muy especialmente la buena disposición del entrevistado a revisar este documento varias veces con el fin de mejorar la redacción final.



[**Jorge Zentner,** en el final de la década de los ochenta en una fotografía de Casterman (a la derecha), y hoy (en color, en la imagen superior)]

Jorge Zentner nació en la pequeña localidad argentina de Basavilbaso en 1953. Se formó como periodista y como psicólogo y comenzó su carrera como guionista en prensa y en radios locales. Por causa de la dictadura argentina, se exilió en España en 1977 y comenzó a trabajar redactando guías de uso para trabajadores, manuales de bricolaje y otros encargos similares hasta que Carlos Sampayo encauzó su vocación hacia el guión de historietas. Desde su primera colaboración con Rubén Pellejero en *Cimoc* (en 1981) fue forjando una carrera ascendente y plena de calidad con las sagas de Monsieur Grifatton, Dieter Lumpen o Malka (con esta obra logró el premio Alph-Art del *Festival d'Angoulême* al mejor libro extranjero de cómics publicado en Francia en 1996, y varios en el *Salón Internacional del Cómic de Gijón*). Luego, con *Tabú* consiguió el premio al mejor guión de 1991 otorgado en Barcelona en el *Saló del Còmic* de 2000. Ha escrito guiones para los dibujantes Tha, Mattoti, Nine, Sala, Chiesa, Olivié o Marcello Gaù (*7 Balles pour Oxford*, editada por Lombard en 2003). También es escritor, es autor de las novelas: *Informes para Mertov* (Anaya y Mario Muchnik, Madrid, 1991), el libro de relatos *Mertov* (Anaya y Mario Muchnik, Madrid, 1993) y diez libros infantiles, entre los que destaca *Comemiedos* (Destino, Barcelona, 2001) que obtuvo el premio Apel·les Mestres.

Constituye la presente entrevista a este guionista un sincero canto a la pulsión de escribir. Y un verdadero manual para aprender a hacer guiones, desde la pasión, el esfuerzo de documentación y el método. Zentner nos descubre en sus declaraciones algo más íntimo que su metodología, nos describe el significado de escribir, el poema que para él supone la narración, un acto de vida (para aferrar la realidad, para afincar el yo), que revalida su / nuestra confianza en las posibilidades de la historieta como medio de comunicación.

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

Jorge García- Comencemos, si te parece, por el principio. Tu infancia y adolescencia se desarrollan en una "atmósfera enrarecida" por la sucesión de golpes de Estado y la proscripción del peronismo.

Jorge Zentner- Puesto que intentaremos referirnos al "principio" (lo cual no deja de ser, como en toda narración, una convención) me parece que lo más importante sería no aplicarle, al pasado, visiones y opiniones que puedan ser del que habla hoy. Procuraré, dentro de lo posible, evitar la "teleología". Seguramente no siempre lo conseguiré. Al fin y al cabo... estoy hablando desde el que soy ahora... El ejercicio no deja de ser una lectura "a toro pasado".

Soy nacido en 1953, y mi "conciencia política", si alguna he tenido, no se despertó hasta los 18-19 años. En consecuencia, sería injusto que yo le aplicara a mi vida de aquellos tiempos de infancia una lectura "desde lo político". No sería fiel a la verdad si dijera que me he criado en una atmósfera enrarecida por los golpes militares o la proscripción del peronismo. No es que no existiera: yo no lo percibía. Mis

preocupaciones de esa primera época no eran de tal orden. Tengo perfecta memoria de algunos "golpes militares" o intentonas de golpe, ocurridos durante mi infancia, pero se reducen a la presencia insólita de soldados en nuestro pueblo. Una de mis hermanas y yo robábamos galletas en casa y se las llevábamos a los soldados que estaban de plantón en las instalaciones del ferrocarril, en la acera de enfrente. Si algún efecto tuvo aquello sobre mí, fue la tempranísima decisión de no vestir jamás un uniforme militar: a mis ojos de niño, eso de pasar horas a la intemperie con un fusil, lejos del hogar, con hambre, y sin saber muy bien para qué... era el colmo del absurdo.

He nacido y vivido hasta los 17 años en Basavilbaso, un pueblo de la provincia de Entre Ríos, de aproximadamente siete mil habitantes. Durante la adolescencia, lo que me interesaba mucho eran el baloncesto (como jugador) y las carreras de coches (como espectador)... Luego me acapararon, casi al mismo tiempo, los que podríamos llamar... "dos grandes misterios": el libro y la mujer.

Mi padre, gran lector, había vivido en su juventud en la provincia de Formosa, sobre el río Bermejo, en el Chaco Argentino que hace frontera con el Paraguay. Mi infancia estuvo impregnada por sus relatos de las aventuras que él había protagonizado o presenciado en aquellas tierras de indios y colonos. Esas narraciones estaban pobladas por personajes extraordinarios, inolvidables. El más extraordinario e inolvidable, naturalmente, era mi padre, "el narrador". Cuando, muchos años después, leí *Viaje al fin de la noche*, de Céline, toda la parte africana del libro tenía cierto aire de familia para mí...

Comencé a leer muy temprano. Lo primero que leí "completo" fue un cómic de *Patoruzito*, en formato apaisado. Recuerdo que terminé muy fatigado, pero orgulloso porque no me había saltado ninguna página. En varias experiencias anteriores había hecho trampa de manera descarada: o me saltaba páginas, o miraba sólo los dibujos... Leí aquel *Patoruzito* tirado en la cama, junto a mi padre, mientras él leía no sé qué. Como os explicaré luego, considero que esa circunstancia no es un dato banal.

Luego algunos amigos me prestaron revistas de cómics como *El Tony* y *D'Artagnan*. No usábamos la palabra "cómic": las llamábamos "historietas". En casa de unos vecinos encontraba a veces ejemplares de *Intervalo*, una revista argentina de historietas románticas "para mujeres". Cuando mi padre vio que yo traía tebeos a casa me dijo: "Ya que leés... leé libros". Como quien, resignado ante una situación irreversible, procura... "el mal menor".

Mi padre sufría de insomnio. Pasaba gran parte de la noche leyendo y fumando en la cama, con la radio encendida... Era lo que podríamos llamar un "lector indiscriminado". Lo mismo podía estar leyendo Tolstoi que novelitas del oeste, o la revista *Typerari* (un *pulp* de relatos policiales copiado del modelo norteamericano). Es bastante común que se lea así, sin mucho criterio, cuando la lectura se transforma en adicción, en compulsión... El adicto, ya lo sabemos, acaba "metiéndose", tragando cualquier cosa. Como todas las adicciones, la lectura en esos casos tiene su origen en un malestar, y su objetivo último es "bloquear el sentir". Es decir: obstaculizar el contacto con los demás y con uno mismo, con lo que uno está sintiendo... No creo que mi padre "supiera" o intuyera todo esto, claro. Pero, en cambio, estoy seguro de que era perfectamente consciente de su malestar.

La lectura adictiva de libros tiene mejor prensa que el alcohol, el tabaco, el porro o el juego: el adicto a la lectura de libros, incluso, aparece ante la mirada de los otros como... "un hombre culto", o "una persona interesante". Quiero decir que hasta goza de cierto prestigio social. Muestra todo lo que ha aprendido en los libros, pero no lo que siente, no lo que sufre. La imagen que proyecta hacia afuera está, digamos, fundada en su cerebro, en su "inteligencia", ocultando de este modo todo lo relativo al corazón.

Hay un hermoso personaje de Jean-Paul Sartre llamado "el Autodidacto", un tipo muy solitario, claro, un "raro" que se leía todos los libros de una biblioteca de barrio por orden alfabético de autores... Pensemos en El Quijote, en Bouvard y Pécuchet, en Madame Bovary... La literatura es riquísima en personajes lectores que acaban psíquicamente afectados por la lectura. Y es que muchos escritores conocen el drama "desde dentro", porque son, ante todo, lectores. Producto del desarrollo

tecnológico, esta adicción a la lectura ha sido sustituida por la adicción a la pantalla: del televisor... del cine... del ordenador... del videojuego... del teléfono móvil... Sigue siendo, en última instancia, un género de lectura... En el caso de la televisión, por ejemplo, nos resulta mucho más evidente su carácter de práctica compulsiva, de "actividad neurótica y alienante", mediante la que uno traga, consume, "se mete" lo que le echen... Me pregunto si, desde esta perspectiva, no se podría incluso explicar por qué la inmensa mayoría de *best-seller* son lo que, desde un punto de vista literario, podríamos calificar de "libros malos". Y lo mismo podría aplicarse a las películas más taquilleras. Es decir: obras que no remiten al lector a su propio sentir, sino que le garantizan "la evasión". En otras palabras: el "ruido" necesario para obstaculizar el contacto con el propio sentir que muchas veces coincide con "malestar". Además, insisto, mientras uno lee un libro, se garantiza la soledad, el aislamiento, que no es exactamente lo mismo que estar a solas consigo. ¿Habéis visto que tiene muy buena prensa la proliferación de lectores en el metro...? ¿No os parece "sospechoso"? Se considera muy positiva la multiplicación de individuos que, en un lugar público por excelencia, entierran la cabeza en "historias de otros", no intercambian miradas, no se saludan, no se hablan... Auriculares con música a tope y ojos en el libro o periódico... Ruido y mirada huidiza... Sé que todo esto puede sonar a *boutade*, especialmente en boca de un escritor. Pero tengo la intuición de que si se hiciera un estudio serio y libre de prejuicios, quedaría demostrado que aquellos países en los cuales los ciudadanos consumen mayor número de libros per cápita... coincidiría con los países cuyos ciudadanos tienen más dificultad para contactar y manifestar su sentir. Lo que se conoce como "gente fría", distante...

El otro día, hablando con una amiga médico que practica la homeopatía, me decía: «Es mucho más fácil diagnosticar en México que en Europa. El paciente mexicano sabe y dice de inmediato, sin cortapisas, lo que siente. El europeo, en general, tiene mucha más dificultad para contactar con lo que siente, y para manifestarlo. El europeo dice todo el tiempo lo que piensa y, así, oculta las pistas que necesitamos para determinar lo que realmente le pasa.»

Mucho me temo que me he ido por las ramas... En mi descargo, debo decir que si he hecho este comentario es porque la lectura compulsiva, la lectura como adicción... es algo que he heredado de mi padre y que, en consecuencia, también conozco "desde dentro". Lo he practicado durante muchísimos años. A veces pienso que si me he convertido en escritor, ha sido porque muy pronto tuve la intuición de que esta profesión me permitía entregarme sin complejos a "ese vicio impune, la lectura". Hay un libro muy bonito, de Valery Larbaud, titulado precisamente así.

Y, por volver a mis primeras lecturas de cómics: no recuerdo dónde ni cuándo leí las historias del corresponsal de guerra Ernie Pike, pero fueron sin duda las que, en aquella época juvenil, más me impactaron de todas las que leí. Ahí, al fin, había encontrado algo diferente.

JG- Recuerdo que lo contaste en el homenaje a Oesterheld que le tributaron los amigos de la Semana Negra de Gijón.

JZ- Ah... es verdad... Entonces, volviendo a las lecturas... a los 10 u 11 años empecé a leer libros. Nunca he leído la llamada "literatura infantil"; tampoco "literatura juvenil". Mis hermanas mayores tenían algunos libros de Salgari, pero no me atraparon. Empecé con Horacio Quiroga: *Cuentos de la selva*, *Cuentos de Amor, de Locura y de Muerte*... La lectura de Quiroga fue uno de los hechos más significativos de mi vida. Quiroga, de origen uruguayo, había vivido en el Chaco Argentino, y también en la provincia de Misiones. Había desarrollado allí varios proyectos empresariales, siempre con resultados desastrosos. Muchos de sus relatos estaban ambientados en esas zonas. Nada más abrir sus libros me invadió el estupor: allí aparecían muchos personajes que yo ya conocía. Los conocía... de los relatos de mi padre, en los que él supuestamente me contaba su vida en el Chaco. Nunca me he recobrado, ni me recobraré, de la perplejidad que me produjo el descubrimiento: mi padre, tal como yo lo conocía a través de sus propios testimonios, era en realidad el fruto de un entrecruzamiento de narraciones más o menos veraces, más o menos apócrifas, un ser francamente metaliterario. ¿Qué era verdad en él...? ¿Qué era ficción en la vida real...? ¿Qué era real en su biografía (y, por consecuencia, en la mía)? ¿Qué era "sólo literatura"...? El golpe de gracia lo recibí poco después, cuando descubrí que Tarzán, el mejor amigo de mi padre en sus aventuras del Chaco, alguien a quien yo conocía muy bien, era también

personaje de novelas, cómics y hasta series de televisión. A los diez años, entonces, mi vocación ya estaba clara: sería escritor. ¿Una manera de buscar "la verdad" del padre...? ¿Una manera de buscar, a través de los libros, un lugar de encuentro con... un poco de "atención" de... ese padre ensimismado en la lectura...? Dejemos la tarea a los psicoanalistas... Lo que sí creo que podemos afirmar con cierta seguridad es que esa experiencia vivida a través de los relatos de mi padre me ha marcado en cuanto al "tipo" de escritor que soy. Desde edad muy temprana, el arte de narrar apareció ante mis ojos como una práctica mediante la cual era posible "integrar" dos elementos aparentemente poco compatibles: realidad e ilusión (o fantasía, o Maya... según lo denominan en Oriente). La Literatura se me ofrecía como vía de esa "integración". Si observas... creo que todos mis trabajos vienen, en última instancia, a "formalizar", a materializar *eso*. Siempre acabo por encontrar, en mis historias, la "forma" de que realidad y Maya se integren más o menos armónicamente. Como si dijéramos que siempre acabo volviendo a la forma de los relatos de mi padre. Ese sería el "modelo" de todos mis trabajos. Lo que llamamos "fantástico", "ficción", "mítico", "mágico"... no dejan de ser variantes histórico culturales de Maya. Mi "tradición literaria", entonces, es la recibida a través de los relatos paternos. De manera que cuando yo llegué a la literatura, cuando empecé a leer y tuve acceso a los libros, ya tenía previamente en mí todo lo que mi padre me había transmitido (y que se nutría, naturalmente, en una larga tradición). A mí me gusta decir que, según me obstino en recordar, yo ya "era escritor" antes de saber leer. Porque ahora no estoy hablando sólo de lo anecdótico *quiroguiano*, sino y sobre todo de lo conceptual: del relato percibido no como lugar de "representación de la realidad", sino como lugar de "integración" entre lo real y lo imaginario. Así que, en rigor de verdad, creo que soy un narrador de "historias infantiles para adultos". ¿O un narrador de historias adultas para niños...? El lector de mis historias está "heredando" mi propia perplejidad de niño que escucha las historias fantásticas de su padre. Yo tiendo a colocar a mi lector en la misma situación en que mi padre me colocaba a mí: por un lado... uno cree todo lo que le están contando y lo visualiza sin problemas; por otro, uno es invadido por una suerte de estupor ante la mezcla "natural" de elementos reales y fantásticos. Esos elementos nunca dejan de ser "reales" los unos, y "fantásticos" los otros; pero han encontrado la forma de "integrarse", generando lo que podríamos llamar "una nueva dimensión". Esa nueva dimensión a la que, humildemente, podemos denominar... literatura.

En uno de sus libros, Horacio Quiroga brindaba a los lectores un "Decálogo del buen escritor de cuentos cortos". Y, en el mismo texto, remitía a quienes consideraba sus maestros: Poe y Maupassant. De inmediato, mis pasos se dirigieron hacia Poe y Maupassant. Dado que la lectura de Poe en castellano era accesible gracias a las traducciones de Julio Cortázar, entré en *Todos los fuegos el fuego* y *Bestiario*. No tardé en convencerme de que mi destino era llegar a ser "escritor en París". Antes de acabar la escuela primaria escribí un "ensayo" sobre el cuento "La autopista del Sur": me maravillaba que Cortázar refiriera el carácter de los personajes a través de los modelos de coche que ocupaban; y me maravillaba mucho más... haber sido yo capaz de "darme cuenta" de su procedimiento. Naturalmente, estaba convencido de ser "el único" que se había dado cuenta.

En eso me encontraba cuando una mañana, al levantarme para ir a la escuela, enciendo la radio y sólo consigo sintonizar marchas militares. Era 1966. El general Onganía había destituido, con un golpe militar, al presidente electo Arturo Illia. Yo, a los 13 años, era lector habitual del diario *Clarín*. Así que no me sorprendí: se hablaba mucho de un posible golpe y, como siempre ha ocurrido en Argentina, buena parte de la clase política supuestamente democrática alentaba a los militares para que tomaran el poder. Desperté a mi padre, sin saber todavía si era portador de una buena o de una mala noticia. Mi padre, medio dormido, dijo: "¡Qué cagada!" Él sabía.

Pero, como he comentado antes, en mi adolescencia no sentí en absoluto la "atmósfera enrarecida" por la dictadura. Para mí "la política" era algo que ocurría muy lejos, en la capital, y que no tenía nada que ver conmigo. Yo estaba completa, absolutamente volcado en el baloncesto, el futbolín, el billar y la lectura. Había llegado a la conclusión de que, si quería ser escritor, tenía que conocer la literatura argentina y latinoamericana. Empezaban los años del *Boom*. Mi amigo Néstor tenía un hermano mayor que era abogado en Buenos Aires (es uno de los innumerables desaparecidos en el Proceso). El padre de Néstor era un gran lector, y constantemente recibía libros que su hijo el abogado le enviaba desde la capital.

Para mí la biblioteca de esa casa era una mina de riqueza inagotable. Me convertí en lector voraz y pésimo estudiante de bachillerato. Sábato, Rulfo, García Márquez, Vargas Llosa, Roberto Arlt, Leopoldo Marechal, Marco Denevi, Alejo Carpentier, David Viñas... Y, en medio de todo eso, a los quince años... "la gran experiencia": Kafka. En cierto modo, había empatado el partido con mi padre: él tenía un amigo llamado Tarzán; yo acababa de descubrir que tenía un hermano que había vivido en Praga.

Poco después, mi otro gran amigo, Luli, me trajo un libro de editorial Losada. El padre de Luli era taxista: un viajero se había olvidado ese libro en el coche. Puesto que para nadie era un secreto que yo ya "era escritor", y era "el que leía", Luli consideró que debía ser el destinatario natural de un libro encontrado por casualidad. Así descubrí a Sartre: *La náusea*. Mi intuición vocacional no parecía ir por mal camino: en París había, además de Cortázar, otro tipo que escribía sobre algo que yo "entendía". Gracias a Sartre me enteré de que yo era "existencialista".

JG- Cuando yo me refería a esa "atmósfera enrarecida" pensaba, más que en los golpes de estado que se sucedieron, en la proscripción del peronismo, que en la práctica se tradujo en la exclusión de amplios sectores de población, por lo que, en el mejor de los casos, cabe hablar de aquella Argentina como de una "democracia tutelada". Ahora, al hilo de Sartre, hablemos del despertar de tu conciencia política: ¿cómo fue?

JZ- Si hablamos con propiedad, debemos decir que, desde el punto de vista político / ideológico, la atmósfera de la Argentina siempre ha estado "enrarecida". Y cuando digo "siempre" me refiero a mucho antes, y mucho después, de la proscripción del peronismo en 1955. Decir "atmósfera enrarecida" se parece bastante a decir "irrespirable", "tóxica", "envenenada". Todos sabemos que una respiración defectuosa, insuficiente... acaba produciendo siempre enfermedades graves. En el caso de un organismo vivo, como es una sociedad... está claro que si no respira la cantidad de aire limpio que necesita... no crece saludable, no se desarrolla con salud.

A mi entender, esa atmósfera enrarecida de la que hablamos es la consecuencia de una eterna inmadurez mostrada por los débiles procesos democráticos que han brotado en tierras argentinas. Recordemos que estamos refiriéndonos a un país joven, un territorio extensísimo, que en 1900 sólo tenía tres millones de habitantes. Sus orígenes están muy próximos en el tiempo, y no tienen ninguna tradición de tolerancia o de respeto por los derechos humanos.

JG- Por esa regla de tres, Jorge, países como los Estados Unidos habrían tenido los mismos problemas, o aún peores, y en cambio naciones que habrían tenido un cierto pasado común, cual es el caso de España, contarían con una vasta tradición democrática que, como bien sabes, no se corresponde con la realidad.

JZ- No soy un especialista, pero me temo que en los procesos sociales la regla de tres no siempre es aplicable... Los Estados de Unidos de América fueron colonia de un imperio muy diferente al imperio español. El tipo de colonización efectuada por la corona británica en los territorios que ahora son de EE UU no se pareció en nada a la colonización española en el Río de La Plata. Luego, el proceso de independencia también se diferenció en mucho. Es imposible concebir a los EE UU de hoy sin la presencia de los protestantes, o la presencia masiva de esclavos africanos (y de sus propietarios y traficantes). Es imposible concebirlos sin la guerra civil y, sobre todo, sin los resultados que tuvo esa guerra.

En Argentina todo fue diferente...

Cuando hablo de la carencia de una "tradición de tolerancia" en Argentina estoy hablando, *grosso modo*, de una historia que podríamos dividir en tres "momentos".

Un primer y largo período colonial (desde el Descubrimiento hasta 1810), época en la que España extermina a la mayor parte de la población autóctona y extrae todas las riquezas que encuentra.

Luego el período 1810-1880, marcado por: guerras civiles entre caudillos regionales (auténticos señores feudales, antecedentes directos de los actuales

gobernadores de provincia, sean Radicales, Conservadores, Peronistas o Autonomistas); establecimiento del Estado; exterminio de los indios que todavía vivían en la pampa, tarea a cargo ahora del Ejército Argentino; reparto de las tierras entre unas pocas familias.

Y finalmente el siglo XX: arribo de grandes contingentes de inmigrantes, tímido ingreso en la modernidad de las tres únicas grandes ciudades (Buenos Aires, Córdoba, Rosario); inicio de un limitado proceso de industrialización.

En cuanto a lo ideológico, el siglo XX en Argentina no se ha diferenciado del resto del mundo: en la práctica, las dos ideologías totalitarias, comunismo / estalinismo y nazi / fascismo, polarizaron el espectro.

JG- Hay muchos politólogos que discutirían eso; a mí entender, esa pulsión entre dos ideologías totalitarias tiene un eco muy débil en la Argentina, de hecho, muchos exilados políticos de la dictadura se encontraron con el inconveniente de que las organizaciones políticas en que habían militado no tenían equivalente en Europa, al contrario de lo que había ocurrido con los chilenos, muchos de los cuales contaron con el apoyo del Partido Comunista.

JZ- Seguro que cualquier politólogo podría desbaratar mis "argumentos". Mis opiniones, me parece importante insistir, no son las de un especialista o un estudioso del tema. De ningún tema. Y nada más lejos en mí que la pretensión de "tener razón" o fijar una "verdad". Para eso, justamente, ya están los politólogos y académicos. Yo simplemente estoy intentando "explicarme" en voz alta una realidad, y lo hago desde mi perspectiva (más dolorida que objetiva) de sobreviviente de una masacre. Dicho esto, cualquiera sabe que si algo nos caracteriza a los argentinos... es nuestro afán por parecer "diferentes" (en este caso "diferente" es sinónimo de "superiores"). Y la verdad es que, en eso, somos realmente muy buenos... Así que también en lo político / ideológico nos hemos aplicado siempre mucho en marcar esa "singularidad". ¡Hasta el punto que nosotros mismos hemos llegado a creerlo!

JG- En cierto modo, volviendo a lo que decías de tu padre, esto no es sino otra manera de "obstaculizar el contacto con los demás y con uno mismo, con lo que uno está sintiendo".

JZ- Es verdad... no lo había pensado... Sabes... tanto insistir sobre la diferencia no deja de ser, en última instancia, una manera de decir: «no te esfuerces... no podrás entender... lo mío es muy complejo... no se parece a nada... soy único...» Pero a mí me parece que, en última instancia, una vez "limpiado el campo", una vez quitados los elementos anecdóticos... la realidad es bastante más simple. Por eso "resumía" antes, diciendo que a mi modesto entender, la pulsión entre las dos ideologías totalitarias que han prevalecido en el siglo XX en el mundo ha tenido un eco muy fuerte en Argentina; hasta el punto de "resolverse" de manera traumática en la década de los setenta, con consecuencias muy dolorosas para las generaciones futuras. Y ese eco ha resonado, sobre todo, en el seno mismo del Movimiento Peronista, ese "fenómeno argentino singular e irrepetible". Como sabes, la "filosofía política" del General Perón estaba basada precisamente en la hipótesis de una "tercera posición", teóricamente superadora de esa famosa pulsión ideológica. En la práctica, la "tercera posición" se reveló como una suerte de sopa ideológica de efectos explosivos.

JG- Siempre creí que, en la práctica, la "Tercera Posición" había surgido, o al menos se había potenciado, cuando los EE UU niegan a Perón la posibilidad de beneficiarse de los créditos europeos del Plan Marshall y, por tanto, de seguir lucrándose con el hambre de Europa; era una situación "en busca de ideología", por así decir.

JZ- No tengo la documentación necesaria, pero juraría que el discurso teórico de Perón es anterior a todo eso. Tú estás hablando de la posguerra... No recuerdo de qué año es su libro *La comunidad organizada*, tendríamos que verificarlo. Yo creo que las "teorías" de Perón provienen de dos sentimientos muy fuertes: el antiamericanismo y el anticomunismo. Pero, sobre todo, de su estancia en Italia y su entusiasmo por el "fascio" musoliniano. Y eso es de los años treinta.

JG- También conocía, por cierto, la experiencia de nuestro dictador Miguel Primo de Rivera.

JZ- El sentimiento nacionalista es insoslayable, en cualquiera de las ramas o "tendencias" del movimiento peronista a lo largo de su historia. Te recuerdo que una de las consignas más gritadas en la Universidad, en los 70, era: «Ni yanquis ni marxistas: peronistas». Deberíamos reconocer que una consigna tan débil desde el punto de vista poético... no es posible que encierre grandes dosis de sabiduría política...

JG- En efecto... Pero creo que estás confundiendo al peronismo, digamos, "histórico" (con su "Edad de Oro" en los años cuarenta) con la revisión del fenómeno en los años sesenta, con nuevos actores (mucho más jóvenes y desconocedores de aquella primera etapa) y la lectura en clave revolucionaria de las ideas del general que hizo Cooke.[1]

JZ- No estoy muy seguro... Más vale diría que la confusión se genera cuando uno empieza a dividir, separar en porciones, analizar e interpretar al peronismo en el "laboratorio". Mira: al peronismo todo el mundo siempre le ha puesto adjetivos, con la sana intención de hacerlo "comprensible" o la velada intención de hacerlo entrar en su propio saco ideológico. Me parece que es un buen camino para no llegar a ver la realidad. Podemos hablar de Peronismo Histórico, podemos hablar de Peronismo Sin Perón, Peronismo Auténtico, Peronismo Revolucionario... El etcétera permitiría llenar una enciclopedia.

Mi impresión, ahora, en 2003, es que en la Argentina la palabra "Peronismo" ha perdido desde hace muchísimos años cualquier connotación política o ideológica precisa y estable (suponiendo que alguna vez la tuviera, cosa que dudo).

"Peronismo" es, digamos... otra cosa. ¿Qué?

A mí me gusta pensar que ha pasado a ser un vocablo "mítico / mágico". En realidad no "significa" nada, en el sentido literal del término. (Por eso las discusiones al respecto son interminables y la bibliografía tan profusa). Peronismo es más bien una suerte de "invocación", como la que pueden hacer los chamanes, los brujos, etc., de la que se esperan "efectos" en el orden de lo colectivo. Resumiendo: una palabra mágica. Y, cualquiera lo sabe, una palabra se vuelve mágica cuando quienes la usan le atribuyen efectos mágicos.

Gran número de gente que está en la lucha por el poder en Argentina, desde hace sesenta años, invoca esa palabra, con el objetivo de que su resonancia en el imaginario de los ciudadanos les brinde apoyo o votos. La palabra "Peronismo", desde los años cuarenta, viene siendo usada como "clave de identificación" por personas de todo el espectro ideológico, político y social: obreros, sindicalistas, profesionales liberales, miembros de la clase media, miembros de la oligarquía, tecnócratas, liberales, marxistas, fascistas, intelectuales de izquierda, centro y derecha... y podríamos seguir.

La prueba más inmediata de lo que digo está en la profusión de candidatos "Peronistas" que se enfrentaron en las últimas elecciones.

A mi entender, ese "recurso al mito" es lo que ha permitido actuar, auto proclamándose "peronista", a mucha gente que ambiciona el poder, sin tomarse la molestia de elaborar programas y propuestas relacionadas con la realidad del país. Lo único importante, yo diría, ha sido "apropiarse de la palabra", de la fórmula mágica. Y eso, naturalmente, ha causado graves daños a la ciudadanía.

Sé que a muchos mi teoría puede parecer algo "esotérica". Pero... ¿por qué no abordar ese asunto desde el esoterismo si, en vida de Perón todavía, el poder peronista acabó estando en las manos de un brujo como López Rega...? ¿Alguien puede explicar, sin tomar en cuenta el esoterismo, cómo la señora Isabel Perón llegó a la presidencia de la Nación...?

Como ves, querido Jorge, me cuesta mucho referirme a estos asuntos desde el punto de vista académico. Yo estoy convencido de que los politólogos y los historiadores hacen un gran trabajo, pero por lo general olvidan los elementos "irracionales". Los olvidan, como cualquier científico, porque son elementos que

invalidan su propia herramienta hermenéutica. Necesariamente, un discurso desarrollado "desde la razón" tiene que desestimar todo aquello que desnuda a la razón en su condición de herramienta insuficiente.

Estoy convencido de que, en fenómenos colectivos como el peronismo, actúan con intensidad lo que Lugones llamó "las fuerzas extrañas". Que, si quieres expresarlo en términos más científicos, es lo que Freud llamó "transferencia".

De modo que, para volver a tu pregunta, cuando hablamos de "atmósfera política enrarecida" en la Argentina, yo creo que no podemos referirnos exclusivamente a la proscripción del peronismo a partir de 1955. Ya en la época de Rosas la atmósfera era "irrespirable" para mucha gente. Ejemplo literario: *Matadero*, de Esteban Echeverría. Y no hablemos de lo "irrespirable" que fue para los indios la atmósfera vivida durante la llamada Campaña del Desierto (que, evidentemente, no estaba tan desierto como su nombre pretende). Y, si nos atenemos al fundacional *Martín Fierro*, la atmósfera era irrespirable para el "gaucho bueno". Y podríamos mencionar la Semana Trágica... La década del treinta... Es decir... siempre...

Más próximos en la historia, no olvidemos que, para un gran sector de la población argentina, el "período peronista" (1945-1955) representó también una época "irrespirable": hubo exilio, hubo miedo, hubo represalias, hubo corrupción y se incubó mucho odio. Si, porque no nos gusta una realidad tan "matizada", la ignoramos y planteamos ese (o cualquier otro) período de la historia como una época idílica... corremos el riesgo de no entender incluso mucho de lo que ocurre ahora, más de medio siglo más tarde. Me permito hablar en estos términos porque yo, pese a tener una buena información al respecto... luego, en mi juventud, he sido "a mi manera" peronista. De modo que conozco perfectamente el tipo de pirueta psíquica que conduce a ese tipo de "negación", de discriminación. Y conozco, desde la experiencia, claro, los efectos.

Los ejemplos de lo que estoy diciendo son numerosos, sin necesidad de llegar al paradigmático y caricatural caso de un Borges relegado a inspector de mercado de aves y huevos, o al Julio Cortázar que escribe el cuento "Casa tomada", y se marcha a Europa en 1951, huyendo de la "atmósfera irrespirable" de la Universidad Nacional de Cuyo, donde trabajaba. Muchos ciudadanos anónimos, muchas personas de talante tolerante, con convicciones democráticas y francamente progresistas vivieron, en ese "período peronista", dominados por un miedo más que justificado. Te lo aseguro: no sólo los "gorilas" tuvieron miedo. Y no todos los que temían el retorno de Perón, después, eran necesariamente "gorilas".

JG- En efecto, cabe recordar, por ejemplo, que anarquistas y socialistas salieron muy mal parados con el peronismo, pero, por lo que yo sé, en cuanto a "Casa tomada", el propio Cortázar desmintió siempre esa lectura de un cuento que, según decía, le había venido en sueños.

JZ- Sí, yo también conozco esa "explicación onírica" de Cortázar, que además me parece tanto o más genial incluso que el propio cuento al que nos referimos. Podríamos admitir que Cortázar haya soñado "Casa tomada". ¿Soñó, también, su novela *El examen*...? De todos modos, no haremos ninguna revelación diciendo que Cortázar fue profundamente antiperonista... y no añadiremos nada nuevo a su biografía si decimos que las posiciones políticas de Cortázar... variaron mucho a lo largo de los años, aunque nunca tanto... como para llegar a simpatizar con el peronismo. ¡Y mira que a los jóvenes *cortazarianos* peronistas, que éramos legión en los setenta, eso nos hubiera hecho muy felices!

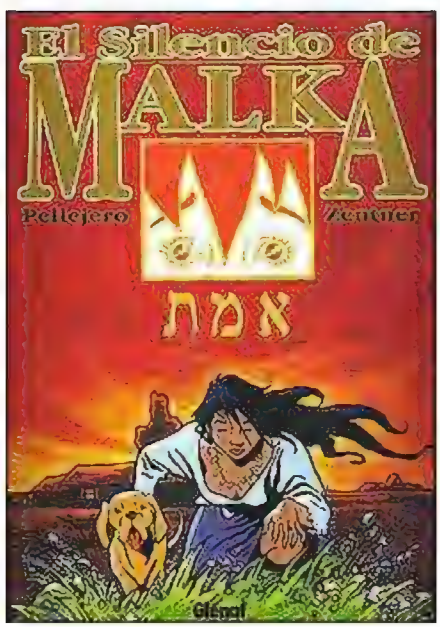
Creo que lo justo, al respecto, sería que entrevistador y entrevistado visitaran juntos la tumba de Cortázar en París. Dejaríamos sobre su tumba un papelito con la pregunta acerca de "Casa tomada"... (mucha gente deja mensajes sobre la tumba de Cortázar, y no por admiración a sus ideas políticas, desde luego)... y esperaríamos, con todo el tiempo por delante, lo que Cortázar nos diera por respuesta desde el eterno presente en el que se encuentra ahora.

JG- ¿Dónde hay que inscribirse para hacer ese viaje? ¿Los formularios están en glíglico?

JZ- Tratándose de Cortázar, tú lo sabes muy bien, lo difícil es "evitar" el viaje. Con él, siempre hay viaje. Así que... lo haremos. Tarde o temprano... lo haremos.

Sea como sea, y mucho más allá de los borrosos orígenes del cuento "Casa tomada", lo que en el fondo me interesa decir es que estaría bien hacer un esfuerzo por no transformar la historia de Argentina (y ninguna otra historia) en un relato de buenos y malos, con papeles nítidos y fijos. Funciona en los malos tebeos, pero la realidad es siempre compleja y matizada. Se ha venido aplicando demasiado, y con resultados nefastos, ese tipo de lectura que podríamos denominar "maniqueísta / infantiloide". Es una manera de ver las cosas que, desde una perspectiva exclusivamente literaria, sólo "resuelve" los conflictos con la eliminación del "malo". O sea: me pongo en el papel del bueno y elimino al otro. Lo estamos viendo cada día, en la práctica, gracias a los guionistas de la Casa Blanca y del Pentágono (fuente de inspiración de los guionistas de La Moncloa). La luz no se da sin la sombra, y viceversa. Plantear que en Argentina (o en cualquier otro agrupamiento humano) hubo un período en el que sólo brilló la luz... es diseñar un pasado de fantasía. No creo que pueda servir para relacionarse sanamente con la realidad presente.

Confieso que me siento un poco incómodo hablando, argumentando, intentando entender algo desde "lo político". Compruebo que, con el paso de los años, he perdido completamente la práctica. Poco a poco, he dejado de creer en el discurso político como herramienta de comprensión de la realidad. Me ha dejado de interesar lo que subyace siempre en la política: la lucha por el poder. Esa lucha, realmente, no es para nada la mía. Me parece que forma parte del "ruido ambiente", y que muchas veces sirve de excusa o de coartada para que se manifieste la pereza del individuo ante la necesidad de transformarse y desarrollarse como tal. Cual si fuera más fácil culpar de todo al ordenamiento social que cuestionarse acerca de las propias responsabilidades...



Enrique Bonet- Puesto que estamos hablando del "principio", y de tu infancia y adolescencia, me gustaría saber qué influencia tuvieron en tu vida los orígenes judíos de tu familia, que tanto pesan en *El silencio de Malka*.

JZ- Bueno... eso implica remontarnos a... "antes del principio", dado que, como tú bien acabas de decir, he nacido en una familia judía. O sea que yo ya era judío... antes de nacer. El judaísmo no llegó a mí a una cierta edad, sino que yo llegué al judaísmo. Por lo tanto, creo que no podemos hablar realmente de "influencia". La influencia, me parece, se ejerce siempre sobre algo que tiene determinadas características y que, por efecto de esa influencia, se modifica. Pero yo, como digo, nunca fui nada antes de ser judío.

En cambio, de lo que sí podemos hablar, si piensas que puede ser de algún interés para los lectores, es de ciertas características mías que considero derivadas no ya de mi "condición de judío" (esa "condición" a mi juicio no significa nada si se la aplica a más de un individuo por vez), sino de la forma que el judaísmo ha adoptado en mi familia y en mí.

[1] El lector interesado puede encontrar más información en la ejemplar monografía de Daniel James *Resistencia e Integración. El peronismo y la clase trabajadora argentina, 1946-1976* o, de forma mucho más amena, en el libro de Tomás Eloy Martínez *La novela de Perón*.

[**Leer siguiente parte de la entrevista**. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Jorge García**, para Tebeosfera 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

Entrevista a Jorge Zentner, por Jorge García (segunda parte).

[Página interior del cuadernillo de la colección *El lado oscuro* -una edición especial realizada con motivo de la *Semana Negra de Gijón*- cuyo guión fue elaborado por Jorge Zentner. Haga clic para ampliar la imagen.]

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

EB- Sí. Y sobre todo, de cómo eso aparece reflejado en tu trabajo de escritor.

JZ- Por supuesto. Mi aclaración anterior viene al caso porque hace ya varios años, aprovechando una reunión familiar, me tomé el trabajo de realizar una pequeña encuesta. Uno a uno, le fui preguntando a mis parientes qué era para ellos ser judío. No hubo dos respuestas que coincidieran.

Esto, en cierto modo, ya empieza a responder a tu pregunta: el tema de la "identidad" está en muchos de mis trabajos. Pero estaremos de acuerdo en que ese tema no es una exclusividad de los autores judíos...

Entonces, como decía, sin duda lo que ha incidido mucho en mí ha sido el modo en que mi familia ha vivido su judaísmo. Lo más "característico" de ese tipo de judaísmo es que... excluía por completo cualquier instancia religiosa o espiritual. Y no es que en mi casa "Dios no existiera". Es que "el tema" no existía. Alguna vez, según recuerdo, ante nuestras insistentes preguntas al respecto, mi padre se declaró "socialista y ateo"; más para cerrar la charla que para explicar nada. Mi madre dijo que nunca se había hecho ese tipo de preguntas... "No sabe no contesta". Mi abuelo materno, el único que conocí, iba todas las tardes a la sinagoga: un hábito, a mis ojos de niño, completamente críptico, incomprensible. Las fiestas judías (Pascua, Día del Perdón, Año Nuevo Judío) eran una buena cosa para nosotros, porque faltábamos a la escuela. Nos endomingaban y nos enviaban a jugar al patio de la sinagoga, con la excusa de "saludar a los abuelos". El "guardián del templo" acababa por echarnos a patadas porque hacíamos un ruido infernal.

Mi padre, "socialista y ateo", sólo iba a la sinagoga una vez al año, media hora, en Iom Kipur, el Día del Perdón. Se ponía traje y sombrero y presenciaba el "kadish", la plegaria por los muertos. Era la única "concesión" que hacía, en memoria de su padre muerto.

Creo que todos estos datos pueden transmitirte, Enrique, una idea acerca de la "escala de valores" que en ese orden de cosas he recibido... Algunos de mis amigos católicos iban a misa, no todos. Algunos iban a catecismo... Nunca entendí de qué se trataba. Otros eran "alemanes del Volga", es decir rusos de muy antiguo origen alemán. Eran familias, en su mayoría, protestantes. ¿Qué significaba eso para el niño o adolescente que yo era...? Nada de nada. En aquel contexto, todo lo que sabíamos era que judíos y cristianos... no éramos "iguales". La "diferencia", además, se hacía evidente en la escuela, cuando íbamos a mear. Por supuesto, la

realidad cotidiana estaba plagada de prejuicios, pero no de carácter religioso. Hoy se diría... "prejuicios étnicos". Culturales.

Muchos de nosotros, los judíos, tras cumplir con nuestras obligaciones escolares, asistíamos además todos los días a clase en la escuela idish. Algunos de mis amigos judíos no iban, o iban sólo de vez en cuando. Pero mi padre, en eso, era inflexible: por allí, por esa escuela idish y laica, pasaba realmente, para él, la tradición judía. Insisto: era una tradición secular. Y es que su padre, un hombre muy culto y politizado, militante activo del radicalismo *irigoyenista*, había sido uno de los primeros maestros argentinos en lograr la doble titulación docente: en castellano y en idish. De modo que nosotros íbamos cada tarde tres o cuatro horas a la escuela idish, sobre todo a jugar. Los viernes se hacía un "cabalat shabat", una pequeña fiesta para recibir el "shabat". Se encendían velas y se recitaba: «baruj atá adonai eloeinu...» Nos teníamos que poner una "kipá" en la cabeza, nunca supimos la razón, y repetíamos la plegaria sin entender una sola palabra... Año tras año, los maestros nos iban relatando, en castellano (porque no entendíamos nada cuando nos hablaban en idish)... el Antiguo Testamento. ¡Pero la asignatura se llamaba "Historia del Pueblo Judío"! Otra vez: de "religión", ni una palabra. O sea que la cosmogonía judía nos era transmitida como Historia, "desde la Razón", no desde la Fe. Ya te puedes imaginar el tipo de formación que uno puede recibir con ese método, y la idea que un niño puede llegar a hacerse de la realidad... cuando te cuentan que provienes de un antiquísimo encadenamiento de guerras, milagros, éxodos, mensajes del cielo... y que todo eso es "Historia"... y que todo eso "está escrito en un libro".

Podríamos decir, entonces, que provengo de una familia judía argentina bastante "representativa". Al abandonar el "shtetl" (pequeña aldea) de Europa del Este y emigrar a la Argentina (en 1900), esa gente empieza a "entrar lentamente en la Modernidad" y a secularizarse. Les ocurrió lo mismo que les había ocurrido a otros judíos alemanes, rusos, rumanos, húngaros, checos, polacos... algunos años antes. El ingreso en la Ilustración, en la "religión de la Razón", puso en crisis sus valores más profundos. Hubo continuidad en muchas tradiciones (comidas, fiestas, etc.) pero fue total la ruptura con la tradición religiosa.

Dado que el hombre tiene, debido a su conciencia de la condición de mortal, lo que podríamos llamar una necesidad, una "pulsión de trascendencia", esos individuos que ya no profesaban fe en el Dios de sus abuelos... tuvieron que buscar otras respuestas para las preguntas fundamentales, y otras vías de trascendencia. Es lo que explica, a mi entender, la presencia de tantos judíos en los movimientos revolucionarios de corte marxista, en las ciencias, en las bellas artes, etc. A mí me gusta pensar que es de ahí, de esa crisis, de ese "vacío espiritual", que vienen tantos pintores y músicos y escritores de vanguardia, y Freud, y Einstein... Y también el movimiento político moderno llamado sionismo, de corte nacionalista, que tiene sus orígenes en la misma época y en personas que no destacaban por su fervor religioso...

La literatura de Isaac Bashevis Singer es, me parece, la que mejor aborda y plasma esta problemática del judío de Europa del Este y su entrada en la Ilustración y en la Modernidad. Su "dilema" ante lo religioso y lo secular. También la escritura de Joseph Roth gira muchas veces en torno a lo mismo. De otra manera, si se quiere más "abstracta", también la obra de Kafka trata de lo mismo o, tal vez es mejor decir: surge de lo mismo.

En cualquier caso, lo cierto es que, aunque yo no me "diera cuenta" en ese momento, para mí la literatura fue desde el principio percibida como el "lugar de trascendencia". Fue lo que venía a ocupar el vacío dejado por la religión ausente. Fue lo percibido como "dador de sentido". Ya lo he dicho antes con otras palabras, al hablar de lo recibido en las narraciones paternas: un lugar de integración. Hay una frase de Kafka, con la cual yo me he sentido muy identificado a lo largo de muchos años: "Escribir como quien reza". Es decir: escribir como quien practica un acto ritual, mediante el cual establecer contacto con una profunda instancia espiritual. El deseo de escribir sería, en ese contexto, buscar la articulación de un diálogo íntimo con lo universal. Y, puesto que esa instancia espiritual es "escurridiza" y tiene por característica fundamental el no dejarse atrapar por "la forma", ese deseo de escribir llevaría implícito el reconocimiento de la "imposibilidad escrituraria". "Escribir como quien reza" equivaldría a ir, todavía mediante la palabra, al encuentro del silencio, de lo impronunciable... Toda la obra

de Samuel Beckett, pienso, podría ser leída desde esta perspectiva. Y también la obra de Edmond Jabès, y de tantos otros...

Entonces, Enrique, para resumir la respuesta a tu pregunta: yo creo que en todo lo que escribo aparece mi "condición de judío". Es decir: del judío que soy yo: un individuo que se ha criado en la carencia de un camino espiritual nítido y bien señalizado; un individuo al que no le ha sido dado caminar por la senda de la Fe de sus antepasados, sino por una de las aceras sustitutas que le ha ofrecido la Modernidad. Si observamos con atención, veremos que la mayoría de mis historias son perfectamente legibles. La forma es "transparente". Y, sin embargo, al mismo tiempo "el sentido" jamás es evidente ni unívoco. En mis libros *Mertov* e *Informes para Mertov* todo esto está bastante claro.

JG- En *Mertov* puede leerse: «Escribir es construir, con palabras, un silencio inexpugnable. Escribir es ocultar, no decir. [...] escribo para no decir nada. Por más que lean y relean mis palabras, y cuántas más veces las lean, menos sabrán de mí. Todo consiste, simplemente, en escribir un texto».

JZ- Todo, en ese libro, es un esfuerzo por, pese a todo, hacer literatura desde una escritura que se sospecha "imposible". En *El silencio de Malka* nombrado por Enrique encontramos en "la anécdota" a mi familia judía llegando a la Argentina, desde el imperio del Zar, a principios del siglo XX. Esa anécdota sirve de vehículo, de soporte a la preocupación por el choque de dos tradiciones espirituales (la criolla y la judía) que deben convivir en un mismo territorio, en un mismo espacio físico que es la Pampa. Y, dominándolo todo, encontramos una profunda "nostalgia" por la Fe que se apaga, que se pierde, de generación en generación.

Como seguramente recuerdas, en ese cómic un "personaje" de la Biblia, el profeta Elías, se le presenta al tío de Malka, identificándose con su nombre bíblico; cumple su función tradicional: le transmite un mensaje de Dios (el que, en la tradición judía, no se puede nombrar). Pero el mensaje, fabricar un Golem, es perfectamente herético visto desde la ortodoxia judía. Años después, cuando Malka se ha convertido en pintora y vive en Buenos Aires (la gran ciudad moderna) el profeta Elías se le aparece frente al Teatro Colón, templo de las artes. Pero ahora sólo se identifica como "un viejo amigo de tu tío". Al día siguiente el profeta Elías vuelve a aparecer ante los ojos de Malka, en un bar, ya completamente banal, bajo el aspecto de noble ruso exilado que trabaja de lustrabotas...

¿Dónde estábamos...?

JG- En el principio.

JZ- Entonces volvamos... Como he dicho, mi meta desde siempre era ser "escritor en París". Pero... ¿de qué comía, en aquella época, un escritor? No de la literatura, claro. ¡Si hasta Cortázar trabajaba como traductor en la UNESCO!

Yo era un chico de 16 años, que cursaba el último año del bachillerato, ignoraba cualquier lengua fuera del castellano, y ni siquiera sabía dactilografía. Muchos escritores vivían del periodismo, y me pareció una vía posible. Un pariente me dijo que tenía buenos contactos con el entonces director del diario *EL DIA*, de La Plata, por entonces el más importante de los periódicos del interior del país. Me asaltó una convicción muy fuerte, de esas que sólo se amasan en la pasta de la ingenuidad: sería periodista de ese diario.

De modo que, al día siguiente de acabar el bachillerato, me marché a La Plata. Tenía 17 años. El "enchufe" en el diario funcionó. Comencé a trabajar y, al mismo tiempo, a cursar los estudios de periodismo. Estamos hablando de 1971-72.

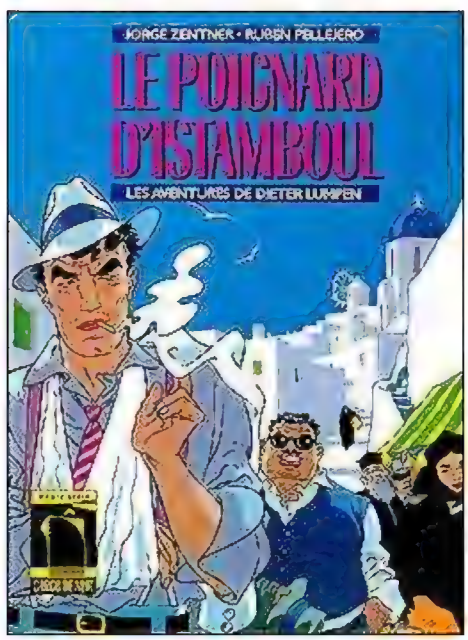
JG- ¿En qué consistía tu trabajo en el diario? ¿Te encargabas de alguna sección en especial o hacías de todo un poco? ¿Y qué hay de tu labor en la radio?

JZ- Mi primer trabajo fue aprender. Para eso, Lagomarsino, un redactor jefe, me tomó bajo su tutela: él recortaba noticias de muchos diarios del interior de la provincia, y me las pasaba. Yo tenía que volver a redactar las noticias, y titularlas, como si fuera un corresponsal que enviaba la información desde ciudades como

Tres Arroyos, Arrecifes, Tandil... en las que jamás había puesto un pie. Era, de hecho, puro trabajo de "la forma". La realidad de las noticias se mezclaba, ya, desde el primer día, con la ficción de mi presencia en el lugar de los hechos...

Poco a poco me empezaron a enviar a la calle, cuando ocurría algo de escasa importancia y no había un redactor disponible. Yo recogía datos, escribía un informe y se lo entregaba al redactor jefe. Al día siguiente, nada más llegar a la redacción, abría ansioso el periódico y buscaba "mi noticia". Comparaba lo que había salido con lo que yo había escrito en el informe. Cuando encontraba una frase o una palabra "mías"... sentía gran orgullo y felicidad. Muchas veces "mi noticia" ni siquiera aparecía publicada, "por falta de espacio".

Hasta que un día uno de los jefes consideró que mis "informes" ya se parecían bastante a artículos publicables, y me convirtieron en redactor. Ese mismo jefe fue quien una tarde me dijo: «Te voy a prestar una novela, escrita por un amigo mío que vive en París. Es el escritor argentino contemporáneo más importante». Pensé en Cortázar, claro. Al día siguiente me trajo un ejemplar de *Cicatrices*, de Juan José Saer. La obra de Saer fue un gran impacto para mí. Sobre todo porque hablaba de la ciudad de Santa Fe, de un lugar del río Paraná llamado Rincón Hondo, donde un tío mío tenía una casita... Yo, de niño, había conocido bastante bien ese paisaje. ¡Y el tipo vivía en París!



Volviendo al periódico... me convertí en redactor de "páginas especiales". Eran aproximadamente lo que ahora se llaman "publireportajes". Auténtica mierda, con la que se rellenaban espacios en torno a anuncios de publicidad. Recuerdo haber escrito sobre calles o barrios de la ciudad, tras haber entrevistado a ferreteros, panaderos, amas de casa... o inventarme entrevistas con panaderos, ferreteros... Ese período de mi formación fue muy importante para mí, porque descubrí la escritura en cuanto oficio. Hacer frases, allí en el diario, perdía toda connotación artística o egocéntrica. Era algo así como una artesanía, con la cual se podía ganar un salario. O sea que desde que terminé el colegio secundario, para mí el escribir estuvo vinculado a lo nutricio, a lo profesional. Supongo que esa misma actitud respecto de la escritura es la que, con el tiempo, me ha permitido ser guionista de cómics.

Al año de estar allí aprendiendo el oficio, quedó vacante la sección de "Información Sindical", y me tocó asumirla. Era a mediados del año 1972, fines de un gobierno militar, época de gran agitación social y política. Yo todavía no había cumplido 20 años. Me vi metido en unas "movidas" que... Recibí un gran impacto cuando tuve que cubrir, para el periódico, todo lo relacionado con una huelga del sector de la construcción, rica en movilizaciones y cargas policiales. Fueron varias semanas de seguimiento. Al final, el periodista termina siendo conocido por los abogados de ambas partes, por los huelguistas, por los jefes sindicales "leales", por los jefes sindicales "traidores", por los espías de la policía... Una tarde, un dirigente de no sé qué sector viene a la redacción a traerme un comunicado. Cuando abre la gran cartera negra... veo que allí dentro sólo hay una hoja, con el comunicado, y un revolver reluciente... La prosa del comunicado no brillaba, ni resultaba tan elocuente como el 38 largo...

También en el periódico era época de reivindicaciones laborales. Intentamos organizar un sindicato y... a finales de 1973 me despidieron, por "incompatibilidad ideológica". Yo era tan ingenuo, tenía tanto orgullo, y confiaba tanto en la "justicia final", que ni siquiera pasé a cobrar la indemnización por los tres años de trabajo. Para mí la "justicia final" era cosa de pasado mañana, cuando tomáramos el poder...

Pocos días después entré a trabajar en la redacción de informativos de Radio Eva Perón, la radio de la Universidad Nacional de La Plata. La Universidad estaba, en esos momentos, dirigida por el ala izquierda de la izquierda peronista (es un eufemismo, claro, para nombrar a la organización Montoneros). Yo me sentía incapaz de militar orgánicamente en nada. Supongo que los "compañeros" me consideraban como un "intelectual simpatizante"

JG- Me permito sugerirte el término "compañero de viaje".

JZ- No, no, se rechaza la moción del compañero entrevistador (así hablábamos en las asambleas): "compañero de viaje" tiene una connotación "comunista" y nosotros éramos muy cuidadosos en esto del lenguaje. No lo olvides: «ni yanquis ni marxistas». Todo lo que sonara a "bolche" nos producía urticarias. La palabra más adecuada sería... "colaborador", que no tiene ningún contacto con el *collabo* francés en la época de la ocupación nazi de Francia. "Colaborador", en el contexto argentino de la época, era alguien que "participaba" pero sin integrarse en una estructura orgánica.

A la semana de estar en la radio me ofrecen realizar un programa de tres horas, los domingos por la mañana. Por mi origen pueblerino había escuchado mucho la radio desde la infancia; era, de niño y adolescente, un gran fan de Hugo Guerrero Martinheiz y su *Show del minuto*, emisión diaria que duraba seis horas. Pero nunca había entrado en un estudio de radio...

Así, tan ignorante como caradura... hice mi primer programa, "El domingo y los hechos", donde abordaba los temas importantes de la semana con entrevistas y música. Se ve que rápidamente le perdí el miedo al micrófono, porque quince o veinte días después llegué a la conclusión de que, por las tardes, nuestra emisora estaba completamente "desaprovechada". Se limitaban a pasar discos.

Hablé, no recuerdo ahora si con el director o con el "comisario político" que daba órdenes al director... y le expliqué mi proyecto: era necesario hacer una emisión tipo *magazine*, de 15 a 18 [horas]. El título, hay que reconocerlo, no era muy original, pero fue aceptado: "Toda la tarde".

La única "condición" que puse fue que se me permitiera elegir y emitir la música que a mí me gustaba. Puede parecer banal, pero no lo era en ese momento: las autoridades peronistas de la Universidad habían decidido que en esa radio sólo se podía emitir música "nacional y popular". Eso, hablando en criollo, significaba tango y folklore argentino.

A mí, naturalmente, aquello me parecía desde cualquier punto de vista... una burrada, un atentado a la inteligencia. Para manifestarlo públicamente, ponía mucho Sinatra, Ornella Vanoni, Vinicius de Moraes... Como guinda, se me ocurrió crear un microespacio: todas las tardes, en mi programa, después del boletín horario de las 17 horas, en Radio Eva Perón se escuchaban dos temas de los Beatles. Naturalmente, gané mucha audiencia. Algún "compañero" me dijo que yo hacía una radio *goebbelsiana*.

La emisión, en la que hacía lectura comparada de periódicos y entrevistas de todo tipo, tuvo bastante éxito. Duró... algunos meses, hasta que el gobierno peronista de Isabel Perón intervino la Universidad, cerró la radio y nos puso a todos en la calle. Para entonces, época de los escuadrones de la muerte que actuaban, protegidos por el gobierno peronista, bajo la denominación Triple A (Acción Anticomunista Argentina), la organización peronista Montoneros ya había declarado públicamente la guerra al gobierno. Y no era una metáfora.

Tú me preguntas sobre el despertar de mi "conciencia política". Creo que, como ya he dicho, en mi caso no es del todo justo hablar en tales términos. Diría más bien que yo era un "rebelde sin causa", y que los movimientos políticos de esos inicios de la década de los setenta (protagonizados por gente joven e ilusionada; «imberbes retardatarios» nos llamó Perón en la Plaza de Mayo) brindaron un "formato", una "causa" y un canal de expresión a mi "malestar en la cultura".

El estrecho contacto con periodistas diez o quince años mayores que yo (muy politizados, algunos muy... alcoholizados, pero todos grandes lectores y en varios casos "escritores más o menos frustrados") tuvo gran influencia en mi vida.

La verdad es que a mí la filosofía política, la política práctica, y los libros que se refieren a ella, siempre me han aburrido terriblemente. Si nunca he sido marxista, sin duda se ha debido a razones estrictamente literarias: la prosa de los tratados sobre materialismo histórico me parecía intragable. Además, por mi carácter escasamente gregario y nada proclive a la "acción", me sentía incapaz de "militar" de manera orgánica en un partido. Estaba más cerca de ser una especie de "francotirador intelectual", con gran simpatía por la izquierda peronista. Sin embargo, "lo político" parecía colarse en la vida de uno por todos los poros de la realidad... Yo tenía la impresión de que a todo el mundo le ocurría lo mismo. Me llevó mucho tiempo comprobar que no era así, y que mucha gente de mi generación, tal vez la mayoría, desarrollaba existencias dominadas por "discursos" muy diferentes: el rock, los estudios universitarios, el humilde trabajo diario para ganar un salario, el deseo de fundar una familia...

En la escuela de periodismo sólo duré tres meses. Veía que mis compañeros de clase estaban dispuesto a pasar cinco años en las aulas, con la ilusión de llegar, un día, a trabajar en lo que yo ya estaba trabajando, en un diario, gracias al "enchufe". Así que me dediqué a ir al cine, aprovechando que en el diario me regalaban entradas, y a leer lo que me iban pasando mis colegas mayores.

Uno de ellos, Amílcar Moretti, había ganado, con un cuento, un concurso de narrativa breve en la ciudad de Bahía Blanca; el premio había sido un jugoso cheque destinado a la compra de libros. Su biblioteca era extraordinaria. No sólo la abrió a mi curiosidad, sino que además me fue guiando en la lectura. Fue así como conocí, por ejemplo, mucho de literatura italiana: Vittorini, Pavese, Fenoglio... y la literatura norteamericana: Fitzgerald, Saul Bellow, Truman Capote, Philip Roth, Bernard Malamud, Faulkner, Hemingway, Carson McCullers, o toda la "novela negra": Chandler, David Goodis, Hammett... También Jorge Money, poeta, escritor y gran periodista (que luego pasó a *La Opinión*, donde lo asesinó la Triple A...)

JG- Ah, sí, creo haber leído su nombre en el libro *La Opinión amordazada*.

JZ- ...sí, claro, fue una de las primeras víctimas. Estaba escribiendo una serie de artículos sobre contratos petroleros cuando lo mataron... Jorge había conocido personalmente a Marechal y a mucha otra gente importante para la literatura argentina. Me prestó muchos libros... me "apadrinaba" en la redacción, me corregía los textos, me invitaba a pescar en el río...

Fueron, los del diario y posteriores, varios años de ávida lectura, y nunca un libro quedó sin comentar o ser objeto de debate. En esas charlas, toda obra leída remitía a otra que convenía leer... De manera que, poco a poco, la Literatura empezó a adoptar, ante mis ojos, la estructura de un paisaje "comprensible", en el cual era factible establecer afinidades, itinerarios, tradiciones... Moretti (gran especialista y crítico de cine, por cierto) y Money supieron mostrarme que la lectura no sólo consistía en penetrar los sentidos de un texto o viajar hacia otra realidad; era, también y sobre todo, un instrumento extraordinario para observar, "leer" y articular los efectos que ese texto producía en nosotros, lectores. En otras palabras, la literatura como vía para la reflexión y el intercambio, y no un simple modo de pasar el rato. Todo lo contrario a lo que hemos descrito antes y llamado "adicción". La lectura puede ser un puente extraordinario de "encuentro con el otro". Seguramente por eso ahora, tantos años después, me duelen los ojos cuando veo que los medios (¡y muchos editores!) promueven la lectura como una actividad para los momentos de ocio.

Como bien has señalado, esta etapa de formación (como lector y como escritor de prosa periodística) convivió con los debates, públicos o íntimos, acerca del

"compromiso" del intelectual. En mi caso, esa disyuntiva teórica se resolvió a favor del "compromiso limitado". Digamos que, sin llegar a integrarme orgánicamente en un partido, fui arrastrado por esa energía que, bien mirada, no era estrictamente o sólo "política". El fenómeno, visto con la perspectiva del tiempo, tuvo mucho de "generacional", de "juvenil", en el mejor y el peor sentido del término: fue algo confuso, gregario, veloz, pasional, romántico, violento... Se mezclaban muchas cosas: el deseo de "cambiar el mundo", el deseo de compartir ideales, "la náusea", la ambición de poder...

Según recuerdo, escribía muy poco en aquella época. Algún cuento corto. En todo caso, no he guardado nada. Tengo la sensación de que el compromiso social, para mí, llevaba implícito el "sacrificio" de la tarea literaria. Lo más probable es que, en mi caso, ese compromiso sólo fuera una excusa que me había inventado para evitar confrontarme a la dificultad de la escritura literaria...

Como sabemos, ese período de la historia argentina reciente degeneró muy rápido en matanza. Una dictadura militar agonizó matando en el 1972-73, con los fusilamientos de presos en Trelew; el regreso de Perón a la Argentina fue un baño de sangre en los alrededores del aeropuerto de Ezeiza; la muerte de Perón abrió una radicalización aún mayor, con la actuación de varias organizaciones guerrilleras y de diferentes escuadrones de la muerte financiados desde el Estado; el golpe militar de Videla se dedicó a aplicar la "solución final" a través de los crímenes que todos conocemos.

En ese fuego cruzado, a mí me tocó la "suerte" del exilio. Suerte, en el sentido de buena estrella que me permitió sobrevivir. Y suerte, también, en el sentido taurino del término, ya que el exilio es toro bravo que deja no pocas heridas por desgarro.

JG- Llegamos a la dictadura, y ahí me gustaría ser muy delicado; no quiero herirte ni tocar punto sensible alguno. Si no quieres hablar de ello, lo comprenderé perfectamente y pasaremos a tu llegada a España, a propósito, supongo que cuando llegaste, como otros tantos exilados, sólo te concedieron el permiso turista y tenías que salir del país cada tres meses para renovarlo.

JZ- Bueno, en alguna medida... ya estamos hablando de la dictadura... ¿no? Porque, para mí, la dictadura empezó bastante antes del golpe militar. Lamentablemente, no tuve la "clarividencia" para detectar, en ese momento, lo que ahora parece obvio: la necesidad de partir, de dejar el país cuanto antes.

En el momento en que cerraron la radio (no recuerdo si fue en el año 1974 ó 1975, pero se puede confirmar) yo ya no tenía nada más que hacer en Argentina. Y, sin embargo, permanecí hasta 1977, supongo que paralizado por los efectos de la "derrota político / existencial" y el horror que se desplegaba a mi alrededor.

JG- A tu llegada a España, supongo, lo más imperioso debió ser resolverte la vida; según el censo que elaboró Silvina Jensen, la mayoría de los exilados de la primera ola[2] erais gente con una cierta formación, en muchos casos universitaria, que tuvisteis que trabajar en lo que surgiera. En tu caso, has comentado que comenzaste a escribir libros por encargo ¿Cómo entraste en contacto con la editorial Bruguera? ¿Cuáles fueron las directrices de aquel trabajo? ¿Cómo vivías la realidad española de la Transición? Al margen del trabajo de encargo, ¿escribías otras cosas más satisfactorias para ti mismo?

JZ- Sí, lo más imperioso era "resolver la vida"; era necesario conseguir papeles de identidad, trabajo... Pero, al menos en mi caso, "resolver la vida" no era tanto un problema de orden económico o legal, aunque también. A los 23, 24 años... para mí lo imperioso era volver a encontrar un "sentido" a la existencia. Estaba, como dirían los franceses, "desbrujulado". La carencia de dinero, o de un documento de identidad en regla, representaba algo casi... "anecdótico". Lo realmente grave era no encontrar razones ni fuerzas para vivir...

Como otras veces, ante la crisis existencial profunda... volvió a brillar en mi interior una pequeña luz, una ilusión: el deseo, el sueño de ser escritor. No sé si es posible explicar eso... Supongo que mi cabeza se puso a buscar razones para vivir... apretó la tecla de *rewind* y... viajó hacia los orígenes de la situación que estaba viviendo.

Parecía claro: todo había empezado con mi partida de Basavilbaso a La Plata, para ser escritor. En La Plata, con el periodismo y la política... lo de la escritura quedó medio olvidado. Después del golpe militar de 1976, llegó el momento en que, en La Plata, yo ya no podía vivir; pero, seguramente a causa del pánico y la confusión, tampoco atinaba a huir. Ahí apareció, de la mano de mi amiga Mariángeles Fernández, una antigua compañera de la escuela de periodismo que es para mí como una hermana, un libro de Henry Miller: *El coloso de Marussi*. No sé si es la mejor obra de Miller; seguramente no. Pero, para mí, en esas circunstancias, ese libro fue una sacudida. Fue como una inyección de vitalidad aplicada directamente en la vena. Me mostró que había mucho por ver y por hacer. Me dio el empujón que necesitaba para emprender la huida, que como todo el mundo sabe... es un gran acto de vitalidad. Camino de España repasé ese encadenamiento de hechos y... me dije que, tal vez, si volviera a escribir algo... La literatura, aunque sólo fuera como ilusión, volvió a erigirse en la única cosa a la que yo podía ser realmente fiel.

JG- En cierto modo, a ti, como a Sherezade, la literatura también te salvó la vida.

JZ- Se podría decir, sí. Me instalé en Sitges, con el dinero que mi padre había obtenido al vender mi coche, decidido a "escribir algo" y demostrarme a mí mismo que todavía había razones para seguir adelante. Tenía para varios meses de vida muy austera. Era invierno, así que o caminaba por el paseo marítimo de Sitges o me encerraba en la biblioteca del pueblo, un lugar con buena calefacción gratuita y muchos libros. En ese tiempo escribí un cuento. Bueno... en realidad fueron dos.[3] Uno muy breve, dos folios, porque esa era la extensión máxima que admitían las bases de un concurso de "cuentos cortos cortos" que organizaba la revista *Estafeta literaria*. Envié ese cuento, titulado "¿?", en el que sólo se oía la voz de un torturador argentino, interrogando a un preso político hasta matarlo.

JG- Ahora que lo mencionas, y para el caso de David Viñas, él escribió un cuento en el que el ritmo lo marcan las hojas de una agenda de la que van "desapareciendo" las direcciones y números de teléfonos de sus amigos.

JZ- No lo he leído, pero es muy oportuno mencionarlo. Los sobrevivientes estábamos muy obsesionados con esos temas... Se ha hablado mucho de "la culpa del sobreviviente" (respecto a los muertos) y "la culpa del exilado" (respecto a los presos). Te aseguro que es algo muy real, que se llega a experimentar incluso físicamente. Hay una antigua pregunta (ya la encontramos en la Biblia) que se hace carne cada día en quien sobrevive a la masacre como consecuencia de lo que es vivido como un milagro: ¿porqué yo...? La vida, para el que sobrevive, se vuelve completamente "inexplicable". ¿Cuáles han sido los oscuros itinerarios del azar que me mantienen aún con vida...? Si en tiempos normales la vida ya es difícil de entender... en esos trances del destino... el despertar por la mañana, la propia respiración... se vuelven testimonios de lo profundamente incomprensible.

En mi sentir de entonces, el lenguaje argentino había sido "envenenado", "podrido" por su uso en la tortura. Yo sentía que, como escritor, escribir en mi lengua sobre algo que no fuera la tortura... implicaba una blasfemia y una traición a las víctimas. Así que escribí ese cuento, como si se tratara de realizar un ritual. Una "amputación ritual", debería decir, porque para mí se trataba de, con ese cuento, enterrar para siempre la lengua argentina. A partir de ese momento, si quería seguir escribiendo, lo que me quedaba era inventarme un nuevo lenguaje y, con él, un nuevo paisaje, un nuevo universo narrativo. Con la lengua, claro, también estaba enterrando la memoria...

Dada mi condición de sin papeles, firmé ese cuento con pseudónimo: J. Izeta, mis iniciales. No había más premio que la publicación, pero me emocionó mucho, meses después, verlo publicado en las páginas de la revista. Sobre todo por la compañía en que se encontraba mi cuentito: un texto de Antonio Di Benedetto, y otro de Onetti, que también habían participado del concurso. ¿Te imaginas lo que eso podía significar para mí, para el jovencito que yo era...? Al recordarlo... todavía me emociono.

JG- Claro que lo imagino ¡Qué envidia! Ahora, con respecto a lo que dices de "enterrar la memoria", he creído percibir que, muchos años después, la fuiste reconstruyendo en su dimensión colectiva desde el terreno de la historieta. Ahí quedan obras como *El Silencio de Malka* o "El sueño de

Buenos Aires", que considero uno de tus trabajos más memorables.

JZ- "El sueño de Buenos Aires"... son apenas ocho páginas de cómic, pero... Los amigos de la *Semana Negra*, Ángel de la Calle, Paco Ignacio Taibo II... habían pedido distintas colaboraciones bajo el título genérico *El lado oscuro*. Fue en 1999. Pero los años transcurridos no modificaban nada: para mí, en mi historia personal, 'el lado oscuro' seguía (y sigue y seguirá siendo) la desaparición de personas en Argentina. Hablé con Rubén Pellejero, mi socio desde siempre en la realización de cómics, perfectamente convencido de que él haría suyo mi texto y sabría darle la forma gráfica adecuada. Por cierto: tú acabas de mencionar dos trabajos míos, en los que "reconstruyo mi memoria", y resulta que ambos están dibujados por Rubén, alguien nacido en Cataluña y que nunca ha pisado la Argentina... Y, además, estamos hablando de dos de los mejores trabajos de Rubén en su ya larga carrera de dibujante... A mí esta "coincidencia" me resulta, ahora que la veo, muy significativa.

JG- Supongo que la empatía y la compasión son sentimientos universales. Partiendo de ahí, yo diría que un catalán es tan apto para hacer ese trabajo como cualquier argentino. Además, creo que es otra manera de escapar a esa idea de "singularidad" de la que hemos hablado antes: el creer que sólo otro argentino podría ser capaz de aprehender esa realidad.

JZ- Sí, el corazón no tiene pasaporte. Pero a lo que me estaba refiriendo, o mejor dicho en lo que estaba pensando, es en la manera de trabajar de Rubén. En cómo aborda los temas que le propone el guionista. Yo, si tuviera que definirlo de algún modo, diría que se trata de un abordaje "poético". Cualquiera sea el argumento, siempre lo remite a su propia sensibilidad, por un lado, para apropiarse de la narración; y por otro lado lo remite a su constante diálogo con la forma, con la solución plástica. Hay muy pocos narradores, en general, y poquísimos narradores en el universo del cómic, en particular, que trabajen así. Es todo lo contrario a un tratamiento "mecánico", en el que la forma, la manera de dibujar, el estilo, precede al argumento.

Perdón por esta digresión, surgida en medio de una frase... Vuelvo, pues, a lo de la memoria.

Por ese "entierro" que he mencionado, el trabajo de "reconstrucción de la memoria" ha sido y es, para mí, muy difícil. He hecho o estoy haciendo todavía esa reconstrucción de manera muy limitada, muy tímida... En realidad, y aunque no se note porque está muy "disfrazado", creo que donde más he conseguido abordar ese trabajo de la memoria es en *Replay*, la trilogía que hice con el dibujante francés David Sala.

David me pidió una historia «en la que un personaje viaja todo el tiempo por los EE UU y vive en hoteles». Yo nunca he estado en los EE UU, así que aproveché su pedido para ocuparme de algo que "necesitaba" abordar desde lo literario: mi amigo Luli.

Mi amigo Luli, el mismo que en la adolescencia me había regalado *La náusea* de Sartre, murió a los 22 años, en el asalto a un cuartel del ejército que realizó la organización Montoneros en la provincia de Formosa. Luli era un hombre de acción, y un jugador. En muchas cosas fue el modelo del personaje Don Walden, de *Replay*.

En el año 1990 ó 1991, no recuerdo muy bien, pasé cuatro meses en la Toscana en compañía de quien era entonces mi compañera, Anne-Marie. Desde hacía mucho tiempo yo sentía la necesidad de "hacer algo" sobre Luli, y decidí aprovechar esa estancia en un pueblo tranquilo de Italia para escribir un libro. Esa necesidad se me presentaba bajo la forma de un sueño recurrente: en mis sueños, a lo largo de

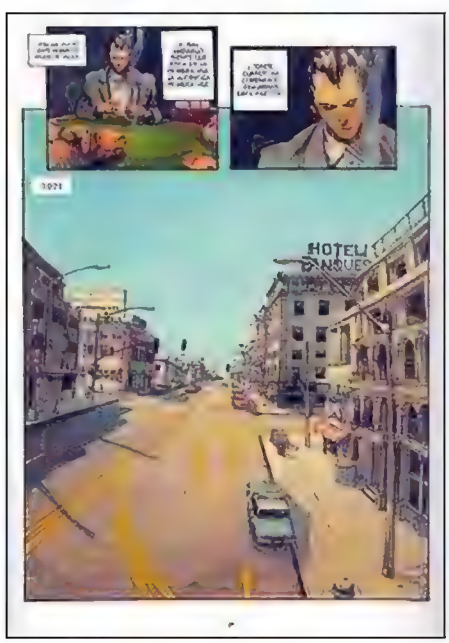
unos quince años, Luli siempre me sorprendía, porque aparecía con vida. En mis sueños, Luli me daba cada vez una explicación diferente acerca de cómo se había salvado de la muerte. El sueño nunca era exactamente el mismo. Las circunstancias cambiaban, pero siempre llegaba un momento en el que Luli me explicaba: sólo lo habían herido... en realidad el muerto no había sido él, lo habían confundido con otra persona... Digamos que yo, dormido, en sueños, siempre encontraba la manera de salvarlo.

LULI KOBRINSKY, AMIGO DE INFANCIA DE JORGE ZENTNER. MURIÓ A LOS 22 AÑOS EN UN ENFRENTAMIENTO ARMADO.

Una vez, incluso, soñé que me encontraba con Luli y otros amigos de infancia en la puerta del bar que frecuentábamos siempre en el pueblo, en Basavilbaso. Allí, con una copa en la mano, nos dedicábamos a intercambiar sueños: cada uno contaba cómo soñaba a los otros. Yo, de manera disimulada, hice un breve "aparte" con Luli, para hablarle a solas. Le dije: «No puedo contar públicamente cómo te sueño; no puedo decir que te sueño vivo. Si los milicos se enteraran... iríamos presos. Vos... porque los milicos te mataron y no van a permitir que revivas; yo... porque los milicos te mataron y me he permitido revivirte.»

Así que, como te decía, en Italia me puse a escribir sobre Luli. En realidad, lo que hice fue recuperar momentos que habíamos vivido juntos. En la primera de esas escenas éramos muy pequeños, todavía no habíamos empezado la escuela. La última escena era un encuentro breve y fortuito en 1974, en un tren de cercanías, al salir del estadio de River Plate después de un partido espantoso bajo la lluvia, en el que River había perdido 4 a 1.

El libro nunca encontró su tono, ni su forma literaria. Se quedó en una simple recopilación de anécdotas, unidas por el "hilo conductor" de nuestro vínculo. Esa escritura me había permitido verificar que en realidad, entre los 5 y los 21 años... siempre habíamos protagonizado la misma escena. Éramos dos personajes muy "coherentes" en nuestra complementariedad. Nuestro contacto se producía siempre desde roles muy fijos y nítidos.



De modo que, tiempo después, cuando David Sala me pidió una historia... yo vi allí la posibilidad de dar, a una parte de esos recuerdos, un tono y una forma literarios. Yo no era gordo, como el Chuby de *Replay*, pero sí coincidía con él en mi papel de espectador, de "ideólogo cobardica" que soñaba y hablaba más que actuaba. Hay una escena en *Replay*, donde Don dirige a un grupo de estudiantes en el asalto al edificio del colegio para copiar las preguntas de los exámenes. En la vida ocurrió tal cual lo cuento allí. La "operación" fue ideada y dirigida por Luli, desesperado por las malas notas que arrastraba. Como en el caso de Don con Chuby, también a mí Luli me mantuvo completamente al margen de la operación, por considerarme (justamente) inapropiado para ese tipo de gestas; y también a mí me dio después, como a Chuby, las preguntas de los exámenes. Así salvé un año de colegio que ya tenía casi perdido culpa del billar y del futbolín. En *Replay* hay, lógicamente, mucha "literatura", pero el origen está en algo muy

autobiográfico: el tipo de vínculo que me unía a uno de mis dos mejores amigos de infancia.

En cuanto a lo que hablábamos de encontrar, en el nuevo país, una salida "práctica" o económica... ¿qué te puedo decir...? Yo llegaba a España "quemado" del periodismo, y no quería intentar nada en esa dirección. En realidad, no quería intentar nada en dirección alguna, pero el dinero del coche no era ilimitado... Yo había dejado, en casa de mis padres, restos de lo que había sido mi apartamento de La Plata: nevera, lavarropas... Según mis cálculos, en esa época mi padre debe haber vendido mi nevera unas... doce o quince veces. Cada tanto, alguien que llegaba de Argentina me traía dinero diciendo: «Lo envía tu padre... dice que ha vendido la nevera...»

2 Hubo una segunda que coincide con el desastroso legado de la política económica de Martínez de Hoz

3 Este segundo cuento se pierde en el hilo de la explicación

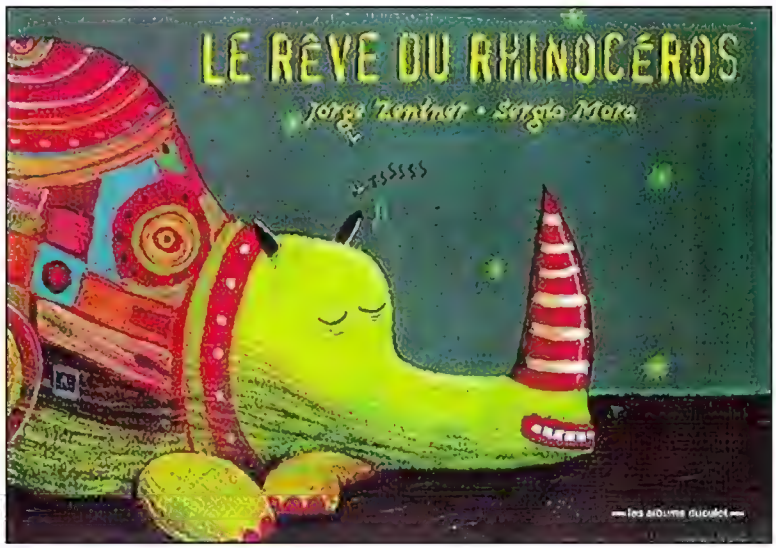
[**Leer siguiente parte de la entrevista**. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Jorge García**, para Tebeosfera 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

Entrevista a Jorge Zentner, por Jorge García (tercera parte).



[Cubierta de uno de los libros infantiles de **Jorge Zentner**]

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

[...]

Sí, al principio, y ese principio fue bastante largo, yo me sentía completamente incapaz de afrontar la vida. Como en otras oportunidades, tuve mucha suerte. Se cruzó en mi camino gente que me ayudó.

Uno de ellos fue el francés Guy Prim, entonces Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados en España. Guy había vivido en Argentina y en Brasil. Conocía perfectamente la situación que se vivía allí. En Brasil consiguió salvar a mucha gente, incluyendo a algún compañero mío de la facultad. Llegué a él a través de la Cruz Roja, y de gente como el poeta Vicente Zito Lema, que trabajaba en tareas de solidaridad en Barcelona, o Eduardo Duhalde. Guy Prim me ayudó muchísimo; gracias a él, que me gestionó el estatus de refugiado político, acabé teniendo papeles en regla. Muchos años después, cuando publiqué mi primer libro *Informes para Mertov*, quise enviarle un ejemplar. Supongo que como prueba de que su ayuda había servido para algo... En las Naciones Unidas me informaron que estaba destinado en Japón. Le envié el libro. Un día, como a las seis de la mañana, suena el teléfono. Yo estaba viviendo en Francia, y es muy raro que en Francia alguien no respete los horarios... Era Guy Prim, desde Tokyo: había recibido mi libro. Nos emocionamos mucho... Luego, en la primera oportunidad que él tuvo de venir a Europa, nos encontramos en Toulouse.

Por otra parte, en Sitges conocí al ilustrador Horacio Elena y a su mujer, Chuchi, gente maravillosa que me ayudó también en todos los sentidos. Ellos tenían amigos que trabajaban en la editorial Bruguera. Me contactaron. Así hice un libro sobre *Pintar y empapelar paredes* y otro sobre *Vinos, licores y cócteles*. El sistema era el tradicional en estos casos: te daban el tema, el número de páginas, y tú te las apañabas para documentarte y escribir. También escribí un libro sobre *Higiene y Seguridad en el Trabajo*, para la UGT. No sé si llegó a publicarse, nunca lo he visto. Es lo que te decía antes: yo era escritor y, llegado el caso, la escritura podía aplicarse a muchas cosas... Una vez, en Argentina, me tocó escribirle el texto de despedida de un Ministro dimisionario, destinado a los funcionarios de su ministerio...

JG- ¿En serio?

JZ- Sí, sí... Piensa que yo siempre me he considerado sobre todo "un escriba". Alguien emparentado con esos escribas de plaza, o de Corte, que redactan cartas y documentos para los que quieren decir algo en el papel pero no tienen el manejo de "la forma". A mí siempre me ha parecido que la escritura era "lo que me había sido dado", y que en consecuencia eso era lo que "tenía para dar". Desde el

principio, me ha parecido natural "ponerme al servicio" y "escribir para otros" o escribir por encargo. En el último año del colegio secundario tuve las mejores notas de mi vida en Matemáticas: le escribía a una amiga trabajos sobre el Quijote, a cambio de los ejercicios algebraicos...

Esa, de hecho, fue también mi actitud en los setenta, en medio de la "tormenta política". Puse mi escritura al servicio. A mí, que no me pidieran acciones heroicas o que perdiera tiempo en asambleas y manifestaciones de masa. Yo lo que podía hacer era colaborar... escribiendo.

De hecho, una "anécdota" relacionada con esto determinó profundamente mi futuro. Como trabajaba en la radio de la Universidad, pertenecía a la nómina del personal "no docente". Una tarde, estaba leyendo el periódico en la sede del sindicato de empleados de la universidad cuando... entró la policía. Bueno, en realidad... "después" supimos que era la policía. Al principio creímos que eran las Tres A. Destrozaron todo. Acabamos presos y, al día siguiente, nos "allanaron" los domicilios. Es decir: te llevaban esposado y te daban vuelta la casa en busca de "material comprometedor". Yo vivía en un pequeño apartamento. Entramos allí y uno de los policías empezó a revolver el armario de la ropa. El que dirigía el operativo dijo: «No te molestes: éste, los fierros [las armas] las tiene sobre la mesa». Lo único que había sobre la mesa era mi máquina de escribir. El tipo, como diríamos en Argentina, no era ningún boludo... Cuando regresábamos a la comisaría, en el siniestro Ford Falcon azul, me enteré de que la Policía Federal tenía grabados y archivados todos mis programas de radio. Naturalmente, y para que te des cuenta de cómo eran las cosas en aquella época (gobierno de Isabel Perón), salí "transformado" de aquel trance, con un procesamiento penal por «tenencia de armamento de guerra».

De manera que, con esa misma actitud de "escriba", empecé en España escribiendo libros por encargo, y luego con esa actitud he entrado al mundo del cómic. Siempre he intentado plasmar en los guiones unas historias que expresen cosas que los dibujantes puedan sentir como propias. Siempre intento "ponerme al servicio".

Recién hemos mencionado la única novela que he escrito: *Informes para Mertov*. Mertov, en ese texto, no aparece. Sólo aparecen las tres personas que escriben informes para Mertov. Tres escribas.

Uno de mis escritores preferidos, Isaac Babel, tiene un cuento magnífico en su libro *Caballería Roja*. Es la carta que un campesino le escribe, desde el frente de la guerra civil rusa, a su madre. En realidad no la "escribe", sino que la dicta, porque es analfabeto. Y se la dicta a quien podemos identificar con "Babel", un joven intelectual que viaja en el tren del Ejército Rojo recientemente creado por Trotsky. Babel es redactor del periódico *Estrella Roja*, mediante el cual se adoctrina a los cosacos...

Volviendo a la época de mi llegada a España y a la escritura de cosas más satisfactorias... Sólo puedo mencionar cartas. Sólo cartas. En una papelería de Ronda Universidad y Balmes, en Barcelona, había descubierto un papel cebolla muy bonito y barato, para escribir a máquina y enviar por vía aérea. Gasté varias resmas. Y, como cualquiera sabe, una resma tiene 500 hojas. Mi "obra" de la época está en esas cartas, algunas dirigidas a gente que ni siquiera conocía personalmente. Un poco como Herzog, el personaje de Below... Y es que yo, en Sitges, estaba con una depresión muy grande. "Para colmo", había descubierto a Proust. Estuve mucho tiempo encerrado en la biblioteca de Sitges o en mi casa, leyendo. Me leí dos veces los siete tomos de la *Recherche...* además de tantas otras cosas...

JG- Resulta paradójico que releyeras, precisamente, al autor de la nostalgia por excelencia, tú que en aquel momento estabas intentando deshacerte de ella. En cualquier caso, la prosa de Proust es tan sugerente...

JZ- Sí, yo estaba abocado al "olvido voluntario", y para ello me bañaba en la obra maestra de la "memoria involuntaria"... Esa era mi manera de "vivir" la realidad española de la Transición, o cualquier otra realidad... Todo me importaba un comino. Cuando en las conversaciones con amigos me refiero a esa época... la llamo "el *freezer*". Estaba como congelado. ¿Cómo muerto? En alguna medida,

encarnaba un cierto "espíritu de la época". En Italia nació justamente la revista *Frigidaire*... La droga del momento era la heroína... El frío era visto como un "valor" para muchos escritores y artistas.

JG- Más adelante entraste en contacto con Carlos Sampayo y te "tropezaste", por así decir, con los tebeos. ¿Cuáles fueron tus primeras impresiones de un medio que habías dejado de frecuentar desde los tiempos de *El Tony*? ¿Qué impresión te causaron los trabajos de Carlos?

JZ- Al poco tiempo de estar en Sitges conocí a Carlos, en casa de los Elena. Pero al principio él sólo estaba de visita, y nos limitamos a charlar, sobre todo de libros. Luego, meses más tarde, Carlos se instaló en Sitges y trajo su discoteca y su biblioteca. Ahí es donde leo por primera vez las historias y los guiones de *Alack Sinner*. La impresión que me causaron sus trabajos estuvo muy mediatizada por el conocimiento personal que yo ya tenía del autor. Yo primero había conocido al autor, al hombre de letras, al escritor, a un tipo que tenía una cultura literaria, musical, plástica... extraordinaria. O sea que, antes de leerlas, las historias de *Alack Sinner* ya eran para mí el producto de alguien que yo no sólo quería mucho como amigo, sino que también tenía en gran respeto desde lo intelectual. Además, ni por su presentación en álbum, ni por el aspecto de los dibujos, aquello tenía nada en común con lo que yo había leído de niño en *El Tony*. Digamos que, para mí, se trataba de algo nuevo, llamado "cómic de autor", hecho por un intelectual y destinado a los lectores adultos. Esa es la idea que me hice del género en ese momento, y supongo que es también la idea que, en realidad, sigue vigente en mí hasta hoy.

Lo único que ha cambiado desde aquella época es que, durante mucho tiempo, estuve muy cerca de Carlos y de su obra, sin imaginar siquiera que yo un día escribiría también guiones de cómics. Era algo que vivía como ajeno, exótico, sin ninguna relación conmigo. Mi universo personal era el de la literatura no dibujada.

JG- De este contacto con Carlos Sampayo, más allá de una amistad que aún perdura, surgieron tus primeros trabajos en el medio: las historietas de *El agente de la Nacional* que habían comenzado Jorge Schiaffino y el propio Sampayo. Como no he podido consultarlas, me gustaría que hablases de ellas de forma pormenorizada (el título recuerda, por cierto, al "agente de la Continental" de Hammett). ¿Cómo encaraste el trabajo? ¿Pudiste poner algo de ti en ella o todo se redujo a un encargo "alimenticio"? ¿Cómo eran, en cuanto a técnica, aquellos primeros guiones? ¿Cómo era la colaboración con Jorge Schiaffino?

JZ- Carlos Sampayo inventó *El agente de la Nacional* como un guiño al de la Continental, claro. Sólo habían hecho, con Jorge Schiaffino (antiguo ayudante de Solano López en su estudio; amigo de juventud de José Muñoz; y por sobre todas las cosas una bellísima persona) una historia corta. Cuando llegó el momento de hacer la segunda... Carlos me propuso «entrar en el negocio».

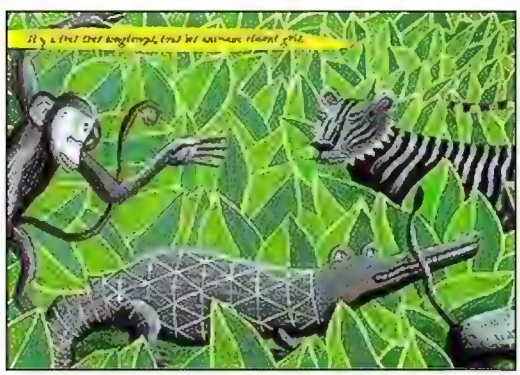
Siempre digo que se juntaron varias cosas: Carlos sabía que yo estaba desocupado y buscaba una salida laboral; además, él solía pasar por períodos de ánimo que no lo incitaban precisamente a la producción... Lo cierto es que me propuso participar en ese segundo guión: él hizo la planificación y los diálogos; yo hice las descripciones de cada viñeta. En la tercera historia me dejó hacerlo todo y luego corrigió alguna cosa. Las restantes, dos o tres, no recuerdo, las hice solo.

Lo más importante, a mi juicio, desde el punto de vista profesional, es que allí Carlos me "transmitió" una técnica para la escritura de guiones. Básicamente, es la misma que sigo usando en la actualidad. La relación con Schiaffino era muy fácil, perfectamente profesional: él trabajaba en publicidad y quería introducirse en el mercado del cómic. De manera que nos compraba los guiones por un precio y los

dibujaba. Luego salía a buscar editor. Tanto como cuando trabajé con Carlos como cuando hice las historias solo... siempre se trató de escribir lo que uno deseaba. En cuanto al personaje... ya venía marcado por la primera historia: un detective gordo, gran gourmet, que debía resolver un caso. Un tipo irónico... muy en la tradición. Hay un álbum en francés con la recopilación. Mi nombre no aparece en la portada, pero contiene todas las historias.

JG- Más allá de estos primeros tanteos, hay una primera etapa estrechamente vinculada a la adaptación de la serie televisiva *Ulises 31*. Por lo que has contado, era un trabajo digno de Chaplin en *Tiempos Modernos* y, sin embargo, creo que te permitió aprender mucho en cuanto a dominio del oficio. Imagino que, en aquellos tebeos, había poco de ti mismo, ¿cómo lo encarabas? ¿Cuál era exactamente tu función? ¿Escribías los diálogos? ¿Cuál era tu relación con el resto de colaboradores, si es que existía relación alguna?

JZ- La adaptación a cómics de la serie *Ulises 31* fue para mí un trabajo importantísimo. Porque aprendí mucho haciéndolo. Porque me demostré a mí mismo que era capaz de volver a trabajar para ganarme la vida. Porque gané buen dinero. Me dieron las veintiséis películas de la serie, en copias mudas de 16 milímetros, y una moviola muy rudimentaria; aparte, los diálogos de todas las películas ya traducidos al castellano. Yo tenía que hacer, con eso, veintiséis revistas, utilizando las mismas imágenes. O sea que, de entrada, se descartó la opción de volver a dibujar, como habían hecho en una edición francesa. De manera que inventé una voz narradora, volví a escribir los diálogos, y realicé el guión página a página, como me había enseñado Carlos Sampayo. En vez de describir las viñetas a un dibujante, se trataba de indicar los fotogramas que correspondían a cada viñeta. Luego un equipo de gráficos leía mi guión, cortaba la película y "montaba" las páginas. Creo que el resultado fue muy digno. El año pasado me crucé por casualidad, en la editorial Delcourt, en París, con la persona que había dirigido esa serie. Él ni siquiera sabía que la adaptación española existía...



JG- Después realizas una serie de libros infantiles ilustrados por varios dibujantes. ¿Podrías hablarnos acerca de esos trabajos? ¿Fueron tu primera incursión en la literatura infantil?

JZ- Mi primer libro para niños lo hice a partir de la amistad con Horacio Elena, en Sitges. Era la historia de dos caracoles en una playa... Un relato ecologista *avant la lettre*, que resultó finalista en la primera edición del premio Apeles Mestres, y que luego fue editado en España y en Francia. Ya sabes... yo buscaba trabajo... era escritor... pensé que los libros para niños podían ser una fuente de ingresos interesante...

Se me ocurrió hacer una colección de cuentos clásicos, de leyendas tradicionales de diversos países, con el "valor añadido" (como se dice ahora) de una receta de cocina proveniente de esos países. La colección se llamó *Leyendas del cocinero*. Gracias a esos libritos conocí a Joma, que ilustró uno... y a otros dibujantes como José María Lavarello... gente toda muy interesante. También me permitieron tomar contacto con algunas editoriales y editores de literatura infantil. El panorama que alcancé a percibir me indicó que... aquello no era para mí. Digamos que encontré... demasiados "especialistas". Demasiados "funcionarios", carentes por completo de sensibilidad literaria y que, tal vez por eso, se atribuían profundos conocimientos acerca de "lo que les gusta a los niños". Una editorial, ya se sabe, es al fin y al cabo un lugar como cualquier otro... en el cual llevar a la práctica un ejercicio de poder. Yo era un humilde escritor principiante, demasiado debilitado en todos los sentidos como para escribir y, además, participar de esa lucha. ¡Ah... si los editores (sólo por hablar de editores, pero lo podríamos ampliar a muchos otros ámbitos) tomaran conciencia de todo el daño que pueden llegar a provocar con sus "está reunido", sus "la semana que viene", o sus tradicionales silencios...!

Esa experiencia de los libros infantiles coincidía en el tiempo con mis primeros coqueteos con el mundo del cómic. Allí, tal vez porque tuve la suerte de dar con un Joan Navarro joven y entusiasta, tuve la impresión de que todo era más fácil. Y, además me pareció que, por la existencia de revistas... había más dinero.

JG- A comienzos de los años ochenta (al margen de un tanteo con Max que, por lo insólito, me interesaría que comentases), te contactan con el gran Rubén Pellejero y comenzáis a colaborar juntos en obras más personales, primero de forma tímida y luego mucho más decidida. ¿Cómo fueron los inicios de tu colaboración con Pellejero? ¿Cambió tu percepción de la historieta en aquel momento y dejaste de verla como un trabajo "alimenticio" divorciado de tu condición de escritor? Aquellos primeros trabajos con Pellejero, compilados bajo el lema *Las memorias de Monsieur Griffaton*, guardaban una estrecha relación con la literatura. ¿Era tu manera de acercarte a un medio que te resultaba extraño?

PRIMERA PÁGINA DE "LAS MEMORIAS DE MONSIEUR GRIFFATON", DIBUJADA POR RUBÉN PELLEJERO

JZ- El contacto con Rubén se produjo a través de Joan Navarro, quien en ese momento estaba a cargo de la redacción en Norma Editorial. Joan me dijo que había un dibujante que necesitaba guionista, nos presentó, charlamos sobre lo que podríamos hacer, y así realicé mi primer trabajo. El encuentro con Rubén marcó mi manera de hacer cómics, desde el primer día. Por ejemplo: me dijo que le gustaría hacer un personaje viajero, que le permitiera ir cambiando los ambientes y la documentación. Para mí, desde entonces, se volvió algo "normal" adaptarme a las características y preferencias del dibujante. Tal vez porque esos límites me acotan el terreno y me facilitan el trabajo de encontrar una historia. No soy un guionista que tenga "ideas", o un cajón lleno de historias en busca de dibujante. Nunca trabajo a partir de ideas.

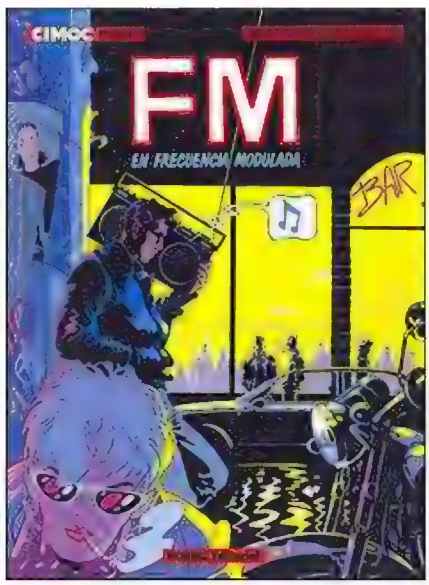
Así que me puse a pensar a partir de ese condicionamiento, el cambio de lugar constante, y busqué un personaje que permitiera ese tipo de cambio. Tenía que ser, necesariamente, alguien que viajara. Nacieron *Las memorias de Monsieur Griffaton*, un individuo que, después de la primera guerra mundial, se convierte en inspector de grandes hoteles. Viaja, visita hoteles de incógnito, y después hace un informe sobre el funcionamiento del hotel que ha visitado. Nosotros tomamos a ese individuo cuando está ya retirado, anciano, y escribe sus memorias. Eran historias cortas, en blanco y negro, que se publicaban mensualmente.

Como yo, insisto, no soy alguien con "ideas", se me ocurrió que las muchas lecturas realizadas hasta entonces podrían venir en mi ayuda. Pensé que realidad y ficción literaria podrían mezclarse, de manera que mi trabajo de guionista encontrara su fuente en mi vida de lector. Griffaton es testigo o "casi protagonista" de aventuras que siempre están relacionadas con libros que a mí, en algún momento, me han interesado por una u otra razón: *Hotel Savoy*, de Joseph Roth; *Muerte en Venecia*, de Tomas Mann; *Nuestro hombre en La Habana*, de Graham Greene; *Las voces de Maraquech*, de Elías Canetti; *La noche en Lisboa*, de E.M. Remarque. Siempre tomaba elementos de esos libros y los entretejía con experiencias vividas por Griffaton.

En cuanto a cómo yo percibía la historieta: para mí era la forma que había encontrado de ganarme el sustento. Me obligaba a vivir de manera sumamente

austera, pero podía dejarme tiempo para escribir literatura. Interiormente, lo sentía como algo muy divorciado de mi condición de escritor de literatura.

La breve colaboración con Max se produjo porque, así como yo había tocado el timbre en Norma, lo hice también en *El Víbora*. Posiblemente fue Josemi quien nos contactó. Charlamos un rato... surgió el interés común por las mitologías... Yo había quedado muy impresionado (tal vez porque sus ecos resonaban en mi propia experiencia) con un texto de Canetti sobre la "metamorfosis de fuga" en los relatos mitológicos. Es decir, con la larga tradición de historias en las que alguien, para poder huir de una situación peligrosa, modifica su aspecto y, podríamos decir, su identidad. A partir de ahí, escribí para Max un guioncito de seis páginas. No hubo continuidad. En realidad, Max es un dibujante que tiene su propio universo narrativo y casi siempre trabaja en solitario.



JG- Más adelante, Pellejero y tú comenzáis a trabajar en *Historias en FM* en la revista *Cimoc*, un conjunto de piezas que surge de un requerimiento del dibujante: cambiar el pincel por la pluma.[4] Estas historietas, con su entorno urbano y esos personajes un tanto lumpen que retratas, resultan algo "exóticas" en tu producción, como adscritas a la gran tradición narrativa norteamericana del siglo XX, los Salinger, Capote y demás. ¿Cómo fueron surgiendo? ¿Cuáles eran tus referentes en aquel momento? ¿ Como se articuló, entonces, la colaboración con Pellejero?

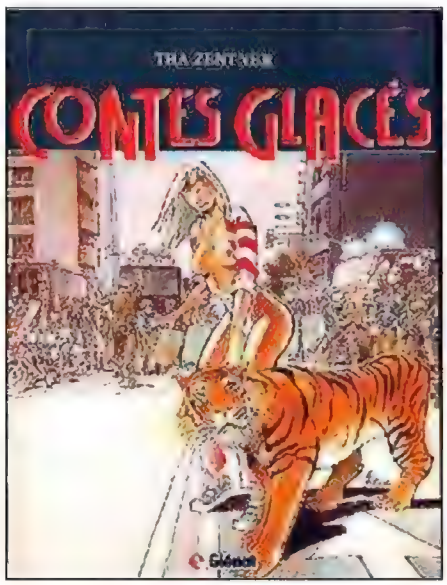
JZ- Con Rubén siempre tuvimos claro que nuestro objetivo era vivir del cómic. De manera que las idas y vueltas del mercado nos han ido dictando algunos de nuestros cambios de rumbo y de proyectos. *Memorias de Monsieur Griffaton* estaba bien, pero no tenía pinta de convertirse en un éxito internacional. Además, Rubén pensó que el estilo gráfico empleado en esos relatos ya no respondía a su manera de sentir. Como he dicho, quiso cambiar a la pluma; pero, en ese cambio, en realidad se disfrazaba también su deseo de dibujar cosas más próximas a su experiencia, a su época. Cosas, incluso, de su entorno físico si fuera posible. Como a mí la radio era algo que siempre me había apasionado, y que conocía desde todos los ángulos, le propuse hacer esas *Historias en FM*. Dejábamos, pues, el personaje, y tomábamos a la radio como hilo conductor. Dejábamos las referencias literarias, y ese universo de los años 1920, para contar cosas más próximas y fáciles de identificar. Seguían siendo historias breves, lo cual para mí era perfecto, ya que incluso como escritor de literatura siempre me había considerado un autor de "cuentos cortos". Ya he dicho que vengo de esa tradición. Algunos argumentos podrían dar para novelas, pero su uso en una forma breve los torna mucho más interesantes. Hay historias de ese libro que recuerdo con mucho cariño: la del chico que escucha la radio en una lata de sardinas, por ejemplo. Además, hay una historia en la que un líder político árabe usa "dobles" para evitar atentados: ¡como Sadam!

JG- En paralelo, comienzas a desarrollar, también para *Cimoc*, la serie *Historias Frías*, en colaboración con otro de los grandes dibujantes españoles, el excepcional Tha. Has comentado que proceden, *grosso modo*, de la tradición de la "literatura del absurdo" y de un cierto sentido del humor que habías heredado de tu padre, y te permitieron jugar, de nuevo, con los géneros narrativos. ¿Cómo surge ese trabajo? ¿En qué modificabas tu labor a la hora de ponerte "al servicio de" Tha?

JZ- El trabajo surge, otra vez, por sugerencia de Joan Navarro. Y la mecánica se repite: charlamos, buscamos tema y género... Tha me pide "retos", "desafíos", cosas que nunca haya dibujado antes: combate de aviones, tigres, camellos...

Por mi parte, intento llevar su pedido a "mi territorio". Mi territorio de reflexión, en aquellos años, era "el fenómeno narrativo", la metaliteratura, el entrecruzamiento

de géneros, y el gran misterio que fue, es y será el hilo conductor a lo largo de mi vida: el ser humano como bicho que necesita contar y que le cuenten historias.



En las *Historias Frías*, entonces, nutridas como bien dices de humor absurdo, hay por debajo un trabajo sobre "la narración". Las historietas; el *videoclip* como "no narración" (recuerdo que hablamos del año 1984...); el relato de serie negra, las películas, los sueños, la televisión...; El Quijote, naturalmente; el Teatro...

Siempre, en todas las historias, hay un "tema aparente", y un tema oculto relacionado con "lo narrable". Hay, incluso, un capítulo que es un cuento ilustrado (que un personaje está leyendo en una revista...) Para los nostálgicos y los jóvenes que no han tenido la oportunidad de conocer esas historias, informo que muy pronto la editorial Astiberri las publicará recopiladas en álbum. Hasta ahora el álbum sólo existía en Francés y en una lengua escandinava.

JG- Por otro lado, algo has esbozado de tus relaciones con Joan Navarro (para quien siempre has tenido palabras de gratitud), pero, en un sentido más general, ¿cómo eran tus relaciones con Norma Editorial? ¿Cuáles eran las condiciones de contratación? ¿En qué medida os ayudó, a Pellejero y a ti, a introduciros en el mercado francés?

JZ- Sí, me he referido con bastante detalle a esto en alguna entrevista. Sobre todo para dejar patente mi agradecimiento. La relación de trabajo con la Editorial Norma me brindó una gran oportunidad para empezar a abrirme camino como autor de cómics. La libertad de creación era total. Yo jamás mostré una sinopsis antes de escribir un guión. Y, de hecho, jamás mostré un guión: Rubén, y después Tha, entregaban las páginas ya dibujadas y rotuladas. La confianza era plena, y se cobraba puntualmente (lo que no es un detalle secundario). Eso os da una pauta de hasta qué punto la relación profesional era ejemplar. Por su parte, la Agencia Norma vendió nuestro trabajo allí donde pudo, y nos dio a conocer por todo el mundo.

Como sabéis, con el correr de los años el panorama español e internacional cambió mucho. Se cerraron muchísimas revistas, incluso las españolas. Dejó de existir el anterior mercado, rentable pero disperso en todo el mundo. Comprendimos que la salida estaba en trabajar casi exclusivamente para editores franceses. Eso marcó, también, el fin de nuestra colaboración con la agencia. Las agencias, tal como Carlos Giménez las retrató en *Los profesionales*, habían nacido muy influenciadas por el modelo de "sindicación" norteamericano. Es un modelo anterior a la aparición del llamado "cómic de autor". La diferencia entre ambos modelos no es una cuestión de calidad, naturalmente; todos sabemos que muchas obras maestras del cómic han sido hechas en ese sistema de producción masiva para periódicos y revistas, y que el cómic de autor es rico en productos intrascendentes...

Lo que cambia es, sobre todo, la relación del autor con su obra y las "necesidades" de ese autor. El autor deja de sentirse un simple engranaje del aparato de producción de páginas, un número más o menos anónimo, más o menos sustituible. Cambia, podríamos decir, un aspecto "imaginario" del proceso productivo. En la cinematografía ocurrió lo mismo. Es un fenómeno comprensible. Entonces, yo diría que con la llegada del cómic de autor también a España, no siempre las agencias supieron adaptar su funcionamiento a ese nuevo modelo de relación entre el autor y su obra. Eso provocó no pocos desencuentros, desconfianzas, malos ratos... Y estoy convencido que no había motivos "reales" para tanto problema. Era, simplemente, una falta de adaptación.

En cambio, y dado que en el campo de la literatura no había precedentes de agencias en España, observamos que cuando empezaron a surgir las agencias

literarias... ya lo hicieron con un modelo que funciona muy convenientemente. Tanto para las agencias como para los autores.

JG- Volviendo a tu obra, en 1985, con Pellejero creáis al personaje Dieter Lumpen. Como has contado, os valéis del género "aventurero" para intentar abrir una brecha en el mercado internacional. Ya desde los primeros episodios volvías a jugar con las "convenciones" de una tradición narrativa muy rica (ideal para un "guionista sin ideas"). ¿Cómo fueron aquellos primeros tanteos con el personaje? ¿Cómo te sentías moviéndote con los "corsés formales" del género? Da la sensación, por cierto, de que en Dieter fuisteis reventando esas "convenciones" a medida que reflexionabais sobre ellas. ¿Estoy equivocado?

JZ- ¿Cómo me sentía...? Me sentía... en un gran aprieto. Porque yo soy tan capaz de detectar las características de un género como incapaz de trabajar "dentro" de un género. No es un principio: es una forma de ignorancia. Las convenciones se fueron "reventando", como dices, por mi incapacidad para cumplir las reglas. No lo sé hacer. Mi mente se niega a trabajar de esa manera. Y no es algo que yo me propusiera: desde el primer momento ha sido así. Después, al reflexionar sobre mi propio trabajo, he comprendido más o menos por qué no puedo desarrollar una historia de manera ortodoxa dentro de un género. Es una incapacidad profunda que seguramente me ha impedido contactar con un público más amplio. Durante muchos años eso me preocupó, ya que se trataba nada menos que de mi fuente de ingreso económico. Después... me he tranquilizado. Me digo que ni siquiera como lector he podido frecuentar los géneros.

Una posible explicación: supongo que mi aproximación a la literatura (dibujada o no) está relacionada con la búsqueda de una "forma". En el género, en cambio, las pautas formales están ya prefijadas, de manera que la creación consiste en "llenar" una forma existente. En mis relatos, dibujados o no, por lo general la parte más importante del argumento es "cómo está narrado": el punto de vista, el tono, el ritmo, la articulación de las secuencias... En una historia "de género" eso ya está pautado, y el argumento se reduce a "lo que pasa", a "la anécdota". Por eso, entonces, en mis historias "policiales", como *Tabú*, lo menos importante es descubrir al asesino. Y en las historias de Dieter Lumpen, que en teoría son del género de aventura, resulta que nunca ocurre nada al modo que marcan los cánones del género.

JG- En paralelo, recuerdo que Pellejero y tú realizasteis una historieta, "Hallado en una botella", que también se inscribía en el género de aventuras (en la variante de relatos de náufragos) donde había, incluso, algún guiño gráfico a Gauguin). También colaboraste, sin solución de continuidad, con Jordi Gual, que luego fue compilada junto a otras historietas en el álbum *Surfin' USA* de Editorial Complot ¿Qué recuerdo conservas de aquellos trabajos dispersos?

JZ- "Hallado en una botella" lo hicimos para un número especial de Cimoc, si no recuerdo mal; jugábamos con el paralelismo entre el náufrago de los relatos clásicos de los mares del sur, y el tipo que naufraga en la gran ciudad contemporánea. Con Jordi Gual hice alguna historia; con Jordi Saladrigas también hice dos o tres muy breves... Eran colaboraciones "tentativas", como pruebas para ver si la mayonesa cuajaba y de allí salía alguna asociación durable.

JG- En un momento dado, con la espléndida y sentimental *Enemigos Comunes*, comenzáis a elaborar historietas más extensas. ¿En qué modificó esto la estructura de tus historias? ¿Te permitía ser más ambicioso?

JZ- Ya sabes cómo son estas cosas: un día el editor te dice que es mejor hacer historias largas, y a color, porque el mercado francés... etc. etc. Y, de la noche a la mañana, te encuentras con que tienes que escribir una historia de cuarenta y seis páginas en vez de una de diez. Todo es muy simple, muy pragmático. Yo en ningún caso me he planteado eso de ser "más ambicioso". Entre otras razones porque, no olvides, yo vengo del cuento corto, seguramente el formato más ambicioso y exigente de la narrativa. Que una historia tenga más páginas no significa que sea más importante o más profunda o mejor que otra breve. Entonces, simplemente, en vez de pensar en términos de "cuento", tuve que ponerme a pensar en términos de "novela". En muchos sentidos, era un nuevo desafío. Había que buscar más documentación, desarrollar mejor los personajes secundarios, pensar en la introducción de "subtramas"...

JG- Con lo de "ambicioso" quise referirme a que una mayor extensión te permitía desarrollar los contenidos y los "temas" con más holgura que las "distancias cortas", donde suele primar la intensidad. Volviendo a *Enemigos Comunes*, allí está muy presente el tema de la amistad (el "funeral" de Giuliani es uno de los momentos más emotivos de toda la serie, como un moderno Jasón en la Argo) ¿Es Lumpen el reflejo de una cierta manera de sentir, de una manera de ser?

JZ- Claro... el *commendatore* Giuliani tiene como divisa la misma de los argonautas: «navegar es preciso, vivir no es preciso». Si observamos con atención, en varias historias de Dieter Lumpen se aborda el tema de "la amistad". Es bastante lógico, porque al tratarse de un personaje de moral bastante equívoca, sin grandes principios ético-políticos, lo que queda es... la relación con el otro: el amor... la amistad... Dieter es un personaje que, ante cada situación, tiene que preguntarse cómo es mejor actuar ya que carece de un soporte moral o ideológico que lo guíe. A veces, si se presenta la ocasión... roba unas piedras preciosas y se convierte en "el malo de la película". Hay amistad con Giuliani, y hay amistad en "La voz del maestro". Hay amistad con el Chino en "Caribe". Digamos que, para Lumpen, la amistad es el único valor seguro en un universo de valores en crisis. Y esto es así porque Lumpen es alguien que estuvo en la guerra, en la segunda guerra mundial, en el ejército alemán. No se cuenta nunca esta parte, pero los autores lo supimos desde el primer día.

JG- Por cierto, ¿cómo os influyó, a nivel narrativo, la posibilidad de emplear color?

JZ- Desde la perspectiva del guión... no cambió nada. El paso al color fue algo que le abrió puertas nuevas al trabajo de Rubén.

JG- Por otro lado, en Dieter Lumpen la dimensión metanarrativa, siempre presente, fue cobrando cada vez mayor relevancia. ¿En qué medida reflexionas en esta serie sobre aquello que hablábamos más arriba de la "integración de lo real y lo imaginario"?

JZ- La clave, me parece, está en que desde el primer día con Rubén tuvimos claro que deseábamos hacer "un héroe de papel". Es decir: algo así como un "superhéroe", en el buen sentido de la palabra. O sea: el lector debía tener perfectamente claro que aquello no era "la historia de un individuo", sino un producto de la narrativa dibujada. Algo que no tomaba como referencia la realidad y trataba de fingir que la reproducía. Para conseguir ese efecto, los guiones emplean varios recursos del orden del "artificio". Por ejemplo: hay una primera persona narradora, pero en las historias ocurren cosas que el protagonista ignora; hay un contexto histórico "real", pero plagado de elementos mágicos o fantásticos o míticos (dientes de Boca Dorada, Gardel, un fantasma...)

De manera que, en la medida en que nos movía la voluntad manifiesta de hacer algo más popular y masivo, podríamos decir que sí, que es el producto de una reflexión sobre la integración de imaginario y real. De hecho, Dieter Lumpen sigue siendo el personaje más popular de todos los que hemos realizado: es, podríamos afirmar, el "mejor integrado".

No cumple los requisitos del género, porque eso a mí me resulta imposible, pero tiene cierto aire de libertad, de ligereza, que contacta con mucha gente.

JG- Incluso fueron recogidos, en España, en una colección de comic books.

JZ- Además, es interesante observar que algo equivalente ocurre desde el punto de vista gráfico. En las historias de Dieter Lumpen es donde Rubén, a mi entender, alcanza su mayor "equilibrio", su mayor "integración". Hay otros libros suyos que tal vez son pictóricamente más llamativos, o gráficamente más trabajados, o... Pero en Dieter Lumpen hay, por un lado, una gran facilidad de lectura (característica en todos sus trabajos); y por otro carece de toda sofisticación estética (que a veces asusta al lector de narrativa popular). La lectura fluye, el trazo es elegante, los colores son funcionales al relato... El equilibrio perfecto. En Dieter Lumpen no se percibe que haya Literatura (con L mayúscula) ni Pintura (con P mayúscula). Son las historias (algunas más interesantes que otras) de un personaje de papel.

JG- Son Historietas (con H mayúscula) Y, desde la óptica del lenguaje, muy interesantes ya desde sus primeras entregas (abiertas siempre por dos viñetas horizontales con el título en medio), con sus comienzos *in media res*, ritmo, golpes de efecto, montaje paralelo, elipsis (motivada, supongo, por el poco espacio con que contabais), composición de página (hay casos antológicos, como el sueño de *Enemigos Comunes*), distintos estilos de dibujo... Sorprende, a pesar de la profusión de recursos, que se lea con la mayor sencillez; es, casi, una labor de artesanía.

JZ- Sin el "casi": es una labor de artesanía.

JG- Por otra parte, en *Caribe*, en esa atmósfera tan especial donde se dan cita García Márquez y Hemingway, hablas de los sueños, el éxito, su precio... ¿Qué recuerdas de aquel estupendo álbum?

JZ- Recuerdo haberme divertido mucho. En realidad, siempre me pasa lo mismo: sufro hasta que encuentro el argumento, y me divierto luego, cuando me enfrento a la forma y escribo los diálogos. Sabes... cuando en un relato los personajes secundarios empiezan a brotar y a funcionar y a diferenciarse unos de otros... para el autor es un placer inmenso. En ese libro recuerdo al maestro español exilado en Colombia, el Chino, el dueño del bar, el guionista, el productor cinematográfico, la secretaria del productor, el director de la película, el viejo que cría gallos de riña, Gardel, el sirviente de Gardel, los niños del puerto, la novia de Dieter... Me estoy dejando muchos, seguramente, sin nombrar. Cuando en una historia todo ese universo se pone a actuar, es una gran felicidad. Y creo que, después, el lector lo agradece. En realidad, cuando tienes tantos elementos dando vueltas, ni siquiera es importante que el conflicto central sea muy importante. Hay tanta materia humana allí... que con eso casi basta.

[4] Lo comentó en la entrevista practicada por Koldo Azpitarte para *Trama* núm. 14 (Astiberri, Bilbao, V-2002).

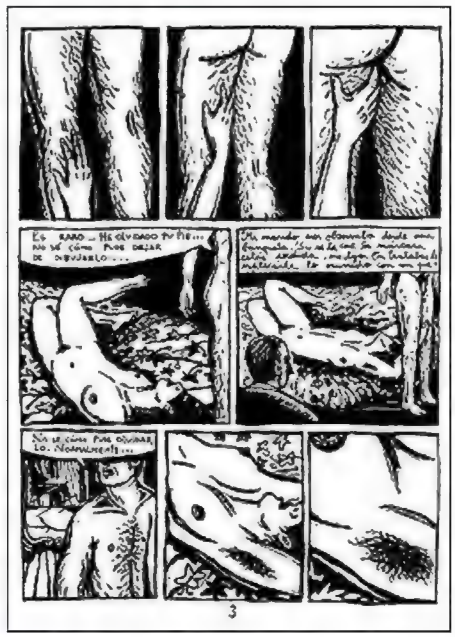
[**Leer siguiente parte de la entrevista. Leer parte:** 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Jorge García**, para Tebeosfera 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

Entrevista a Jorge Zentner, por Jorge García (cuarta parte).

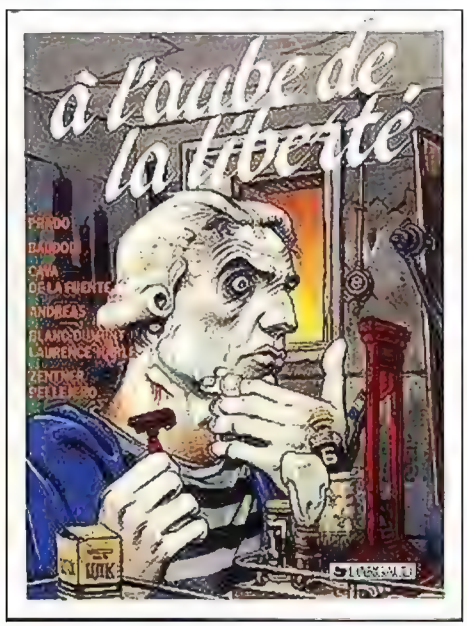


[Página de una historieta de **Jorge Zentner** para la revista coordinada por Felipe Hernández Cava *El Ojo Clínico*, dibujada por Chiesa.]

[Entrevista dividida en cuatro partes. Leer parte: 1 | 2 | 3 | 4]

JG- Coincidiendo con el bicentenario de la Revolución Francesa, Pellejero y tú elaboráis, para Ikusager, una pieza fantástica en la que la protagonista, tras fracasar en impedir el asesinato de Marat, decide asesinar a los historiadores para cambiar "la Historia". ¿Cómo surgió esta historia que, en lo gráfico y en el título, rinde homenaje a uno de los grandes clásicos de la revista *TBO*?

JZ- Era, como siempre, un encargo. A mí se me ocurrió hacer algo "ligero", y por eso introduje el clásico tema del profesor loco que inventa una máquina del tiempo que no funciona del todo bien. El tema responde a una fantasía muy habitual: el deseo de modificar el pasado. Al final hay "una vuelta de tuerca", necesaria ya que se trata de un relato muy breve. No hay que olvidar a los clásicos.



JG- Más adelante empiezas a colaborar, de manera accidental (nunca, ay, mejor dicho) en la revista *CO&CO*, con trabajos para María Alcobre y Enrique Jiménez Corominas, ¿qué recuerdas de aquella experiencia?

JZ- Yo estaba viviendo en Toulouse. El director de la revista, Héctor Chimirri, era un gran amigo mío. Falleció hace pocos años... ha sido una pérdida muy grande. Héctor me pedía constantemente colaboraciones. En *CO&CO* he publicado artículos, cuentos, cómics... todo porque Chimirri insistía en pedirme colaboraciones y hacerme trabajar. María Alcobre tenía previsto realizar una serie de historias cortas con Carlos Sampayo. Creo que llegaron a hacer una.

JG- Sí, sobre el mundo del bolero.

JZ- En ese momento Carlos se enfermó, y Chimirri me pidió que hiciera, para María, un guión que se desarrollara en Nueva York. La historia se tituló "Santera".

La sección de cómics de la revista la llevaba otro amigo, Laureano Domínguez, que yo conocía de su época en Norma. Fue Laureano quien me presentó a Quique Corominas, con quien tengo relación de amistad hasta hoy. De hecho Helena, su compañera, es una de las más fieles asistentes al taller que tengo todos los jueves en mi casa.

Quique era muy joven, todavía vivía en Valladolid... Era evidente que se trataba de un chaval muy talentoso, con grandes influencias de ciertos autores norteamericanos. Hablamos, como siempre que colaboro con alguien, sobre lo que le gustaría dibujar. Fueron surgiendo diversos universos posibles, y acabamos por elegir el del circo. Hicimos cuatro o cinco historias, no recuerdo bien. Creo que no todas llegaron a publicarse. Algunas de esas historias me gustaron tanto que luego, cosa rara en mí, las he "recuperado" y he escrito cuentos con ellas.

JG- A comienzos de los años noventa, os ponéis en contacto Bernard Olivié y tú, y de esa relación surge *Hamérikka*, lo que nos da pié, además de comentar la obra, a retomar tu relación con Kafka, aquel "hermano" tuyo que vivía en Praga.

JZ- Creo que nos conocimos a finales de los ochenta. Luego yo fui a vivir a su ciudad, Toulouse, y el contacto se hizo más estrecho. Bernard había hecho Bellas Artes, quería ser pintor, y también jugaba con la idea de hacer un cómic. Fruto de ese encuentro surgió *Hamérikka*, libro del que no hay todavía versión en castellano. Es una historia llena de homenajes literarios: a Kafka, naturalmente, pero mucho más todavía al libro *Con otra piel*, de Dylan Thomas, editado en España por Mondadori.

JG- Además, como ha contado Pepe Gálvez, colaboraste con Patrick Clément en *(A Suivre)* y adaptaste, junto a Emile Bravo, relatos de Charles Dickens para la revista *Fripounet*. Como estos trabajos son absolutamente desconocidos en España, me gustaría que te extendieras un poco sobre el particular.

JZ- Patrick Clément era de Toulouse, y lo conocí a través de la misma persona que me presentó a Bernard Olivié: Patrick Goulesque. Goulesque es un dibujante de cómics infantiles que trabaja desde hace muchísimos años en revistas francesas. Siempre fue un gran conocedor del cómic español, y gran admirador de Rubén Pellejero.

Con Clément hicimos varias historias cortas que eran, en realidad, capítulos de una historia larga. Quedó inconclusa, como tantos otros proyectos afectados por el "trabajo" del director de *(A Suivre)*. No puedo explicar por qué ocurrió de esa manera, ya que nunca tuve una explicación. Creo que incluso llegaron a pagarnos una historia que nunca fue publicada...

En cuanto a Émile Bravo: es francés, pero su familia proviene de la zona de Valencia. Su trabajo se inscribe en la tradición de la "línea clara". Trabaja mucho en la prensa infantil y juvenil, y publica sus álbumes en Dargaud.

Tuve la suerte de conocerlo gracias a la gestión de Didier Pasamonik, la primera persona que, en el mundo francófono, creyó realmente en el trabajo que realizábamos Rubén Pellejero y yo. Didier y su hermano Daniel tenían en Bruselas una pequeña editorial llamada Magic Strip. Allí publicamos por primera vez un álbum de Dieter Lumpen. Con el correr de los años, Pasamonik transitó por distintos proyectos editoriales más o menos fallidos. Un día, yo ya vivía en Francia, me contactó para que trabajara en *Fripounet,* publicación semanal que ya no existe pero que a lo largo de varias décadas fue muy importante en la prensa católica francesa. No se vendía en los quioscos; era sólo para abonados.

Allí hice esa adaptación de un cuento de Dickens, en veinticuatro páginas, con Bravo. Y también con Rubén hicimos una adaptación del libreto de *La flauta mágica*, en veinticuatro páginas. Luego lo hemos publicado en *Cavall Fort*, y en el suplemento infantil de un periódico de Mallorca. Ahora, precisamente, es muy posible que la adaptación de la ópera salga en álbum en Francia, acompañado de dos discos compactos con la música.

JG- Coincidiendo con los fastos del Quinto Centenario, Pedro Tabernero te encarga tres "crónicas" relativas al Descubrimiento donde colaboras con sendos dibujantes superlativos: Pellejero, Mattotti y el gran Carlos Nine. ¿Qué supuso para ti confrontarte a un material en el que Alejo Carpentier veía el inicio de la literatura americana? ¿No tienen algo que ver con la idea que animaría después *El Silencio de Malka*: el choque de imaginarios, el de los españoles y ese "otro mundo" indígena que aquellos no aciertan a describir?

JZ- La verdad seguramente es bastante más prosaica. Para mí era... un trabajo. De hecho, escribí los guiones sin saber que uno lo dibujaría Mattotti y el otro Carlos Nine. Me enteré después. El de Rubén no, lo hice para él. Cuando digo que fue "un trabajo" quiero decir que para mí lo más importante era hacerlo bien, cumplir con los plazos y cobrar. No hice consideraciones de otro orden. Naturalmente, me vi empujado a leer una serie de documentos que, sin el encargo, seguramente nunca habría leído. No le veo esa relación con lo de *Malka*, ya que las ganas de hacer esa historia sobre los judíos en Argentina venía de mucho antes...

JG- Me refiero al conflicto entre dos imaginarios bien distintos: en el caso de *Malka*, el de los emigrantes judíos y los antiguos pobladores; en el caso de los trabajos de que hablamos, el de los conquistadores cristianos y los indígenas. Carpentier, que era un gran lector de crónicas, vio en el intento de los conquistadores de asimilar esa nueva realidad el inicio de la literatura latinoamericana.

En los relatos que hiciste para el Quinto Centenario el juego con la figura del "narrador" es esencial. En el de Pellejero, el más denso en cuanto a cantidad de prosa, convocas los extremos que anuda todo relato: narrador (que pide en todo momento "ser creído") y oyente. Existe, además, un juego muy interesante con los grabados, a modo de "espejo" de la realidad que se está contando. ¿Qué recuerdas de este trabajo?

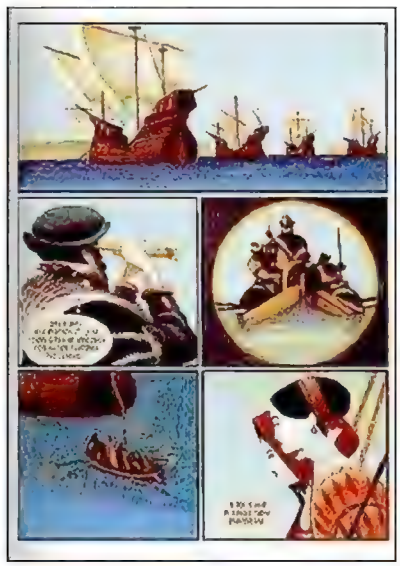
JZ- Me habían encargado el libro sobre Cabotto, y empecé a leer documentación. Al buscar para ese libro... encontré una edición de las auténticas memorias de Hans Staden, que incluía grabados. Staden era un mercenario alemán que fue secuestrado por los indígenas Tupí, de Brasil, en la zona de Ubatuba, no muy lejos de la actual Sao Paulo. Vivió con ellos más de dos años, siempre a la espera de que lo mataran y se lo comieran. Pero tuvo la suerte de que finalmente lo liberaran. Entonces, al regresar a Europa, publicó sus memorias, que se transformaron de facto en el primer documento "etnográfico" sobre la vida de los indígenas. Hizo acompañar su testimonio con unos grabados.

Era un material estupendo, y me parecía una lástima no utilizarlo. Hablé con Tabernero y aceptó. De manera que escribí un guión en el que contaba cómo Staden, al regresar a Alemania, narraba oralmente sus memorias a una persona que luego se encargaría de escribir el libro. Con Rubén decidimos utilizar también los grabados, de manera un tanto estilizada. Eso nos evitaba tener que mostrar, por ejemplo, escenas de "carnicería": lo hacíamos indirectamente, mostrando los grabados, y ganábamos en distanciamiento.

He visto un cómic, hecho por un autor brasileño, a partir del mismo libro de Staden. Y también se ha hecho una película. También Juan José Saer ha usado buena parte de ese material en su libro *El entenado*. Y es que resulta muy difícil no sentirse atraído por semejante documento...

Luego, claro, tuve que hacer el de Cabotto. Como ambos estaban destinados a la misma colección, quise hacer algo muy diferente. Los enigmas acerca de la vida de Cabotto me "dictaron" la manera de abordar esa obra.

JG- La colaboración con Mattotti, que sabemos accidental, es muy borgiana en su planteamiento; también allí el narrador o, mejor dicho, la veracidad de lo narrado y sus convenciones son puestas en tela de juicio en un relato construido sobre el silencio.



JZ- Claro, por lo que te acabo de decir. Cabotto fue nada menos que el Piloto Mayor del Reino de Castilla; el hombre que, en una época, guardaba secretos de estado de valor incalculable (nada menos que "la forma del mundo", las vías de navegación...) Ciertas fuentes afirman que fue el primero en dibujar un mapamundi. Y, de ese tipo tan poderoso... se ignora casi todo. ¡Hasta se le atribuyen varios apellidos diferentes...!

Como tenía que narrar su viaje al Río de La Plata (donde levantó el primer asentamiento español, muy cerca de la actual ciudad de Rosario, sobre el río Paraná) pensé que no podía obviar lo relativo a los enigmas de su biografía, de sus ambiciones y motivaciones. Entonces se me ocurrió el paralelismo entre la tarea del viajero que avanza por zonas desconocidas, y la tarea del biógrafo y narrador que debe avanzar en la oscuridad del pasado. El cartógrafo quería plasmar sobre el papel "una versión" de aquellos territorios. Yo, el narrador, tenía que plasmar una versión de lo que fue su vida y su aventura. En realidad... nada es completamente verdad. Todas son... versiones. Se muestra, de esa manera, que la escritura de un relato tiene mucho de "viaje a lo desconocido" y de cartografía imaginaria.

El guión original no tenía dibujante conocido. Luego, cuando Mattotti fue contratado y eligió ese guión... hablamos un rato y yo volví a escribir la historia. Su aporte gráfico iba a enriquecer tanto el trabajo que se podían sacrificar sin temor algunos elementos anecdóticos.

Debemos decir que ese libro, como casi todos los de la misma colección, pasó virtualmente desapercibido. Incluso en Francia, Albin Michel hizo una pequeña edición que no tuvo gran trascendencia. Ahora, diez años más tarde, Casterman ha reeditado la obra, con el único añadido de un prólogo mío y unos bocetos de Mattotti. Y está recibiendo, al fin, una gran acogida por parte de la crítica especializada y también del público.

JG- La composición de página, al contrario de la de Pellejero, es muy rígida, contrastando con un dibujo poético y expresionista. ¿Cómo estaba concebida, desde el guión, esa composición? Háblanos, de paso, de tu sistema de trabajo y, si no tienes inconveniente, creo que tanto los lectores como yo mismo te agradeceríamos ejemplos concretos.

JZ- La planificación estaba hecha como las hago siempre. Es decir: un trabajo muy estructurado, y buscando la manera de sacar el mayor partido posible de las características del dibujante. Yo no escribo "en abstracto". Voy imaginando el trabajo que puede hacer el dibujante para quien escribo. Es como si en mi cabeza fueran apareciendo "sus" imágenes, antes de que estén dibujadas. De más está decir que después en muchos casos me sorprendo porque sale algo que yo no había previsto. Pero no importa: a mí el sistema me sirve.

Mis guiones están siempre escritos de la misma manera.

Son, en realidad, muy similares a los guiones técnicos de una filmación.

En lo técnico, mi punto de partida es imaginar un espacio en el que se desarrollan las acciones. Meto allí una cámara y empiezo a buscar los planos más convenientes para conseguir el objetivo narrativo. Voy describiendo, entonces, plano a plano, viñeta a viñeta, lo que debemos mostrar. Así, el dibujante comparte mi punto de vista y ambos podemos narrar la misma historia, desde el mismo planteamiento,

con el mismo tono. No siempre se consigue, claro, pero al menos hay que intentarlo.

Puesto que en el tipo de cómic que yo realizo (álbumes) la "unidad narrativa" es la página, yo concibo cada página como si fuese "una frase". Determino el número de viñetas que tendrá la página (la puntuación del relato, para entendernos), y el tamaño de esas viñetas (la "valoración" o adjetivación gráfica de cada imagen), así como su distribución sobre el papel.

Para ello, entrego al dibujante el guión escrito, acompañado de un pequeño gráfico de cada página. Naturalmente, luego el dibujante puede modificar mi planteamiento, si encuentra un modo de mejorarlo o de adaptarlo a sus necesidades plásticas.

La verdad es que hago ese planteamiento tanto para el dibujante como para mí. Lo hago para, yo mismo, poder visualizar mejor y encadenar más fácilmente en mi cabeza las imágenes que voy describiendo. Esa manera de trabajar también me permite, desde el guión, ir imprimiendo un "ritmo" de planos.

Es muy importante tener presente que en un cómic las imágenes aisladas no importan gran cosa. En sí misma una imagen no vale mucho. Lo que importa siempre es "la relación" entre imágenes. Importa el efecto que producen en esa relación sucesiva. En ese relacionarse se va creando un ritmo de planos generales, cortos, medios, etc. que no puede estar desarrollado de cualquier manera, sin criterio ni intencionalidad. Ahí, en ese correcto encadenamiento de planos, se está jugando el noventa por ciento de la legibilidad.

En definitiva, para mí escribir un guión es eso: trabajar con mucho cuidado todo aquello que luego será leído inconscientemente por el ojo, y que hará efecto profundo en el lector. Siempre digo que un guión tiene mucho de "partitura". El "armado" de una página, su estructura, es tan importante como la estructura de una frase en un texto. Cualquier cosa que aparezca en una página de cómic: texto, dibujo, color, espacios en blanco, globos, onomatopeyas, etc. etc. tiene valor de signo. El ojo del lector siempre le va a atribuir, a esos signos, algún sentido relativo a la historia.

JG- Por último, en el de Carlos Nine, recurres al género fantástico en el hecho de que el narrador sea un objeto cuya presencia es patente apenas hacia el final del relato (lo que pone en entredicho la veracidad de parte de lo narrado) ¿Qué recuerdas de esta historia?

JZ- Al leer la documentación para ese libro, me llamó mucho la atención la figura de esa mujer a la que llamaron «la adelantada de los mares del sur». Y que no era sino la viuda de un adelantado que murió durante la expedición a las islas Salomon. Yo me dije: una viuda seguramente iba vestida de negro. ¿Dónde habría encontrado un vestido negro...? Necesariamente, lo tenía que haber llevado, como parte de su equipaje... por las dudas. ¡Por las dudas se le muriera el marido! Eso me gustó. En fin... fantasías que uno se hace mientras lee viejos documentos.

Cuando fui a relatar la aventura de esos personajes, comprendí que era necesario introducir una voz narradora. Ya había hecho lo de Staden, en primera persona; ya había hecho lo de Cabotto, en tercera. Como deseaba que tuviera una entonación, un matiz, me inventé un narrador que fuera parte de la historia: el vestido negro.

Era un desafío, porque hay toda una introducción anterior a la existencia del vestido, y luego sobre el final del libro al vestido lo queman por viejo e inútil.

Pero la literatura es tan rica y generosa que permite ese tipo de piruetas. La capacidad de "diálogo" y de "acuerdo" entre el narrador y el lector es extraordinariamente amplia. Se trata de algo que hace pensar a... una continuación, en formato adulto, de lo que hacen los niños cuando juegan. Se establecen normas, se fijan pautas de verosimilitud, y a partir de allí... todo vale. Yo soy astronauta; tú eres león; llego en mi nave espacial a una sabana Africana... etc. etc.

El narrador y el lector, al igual que los niños cuando juegan, hacen "como si" fuera verdad. Y, una vez que las reglas del juego han sido establecidas... en el interior de

ese "espacio literario" (Maurice Blanchot) puede ocurrir de todo.

Lo único importante es no traicionar lo acordado; no romper el "pacto" que uno firma de entrada con el lector.

JG- La labor de Nine aparece muy despojada en lo gráfico con respecto a otros trabajos suyos, ¿a qué fue debido?

JZ- Yo juraría que a las prisas. Tuvo muy poco tiempo para hacer ese libro. Y, si bien la obra puede haberse resentido en algún pasaje, debemos agradecer que haya sido hecha como está, porque nos ha permitido acceder a una faceta del trabajo de Nine como acuarelista que no es fácil ver todos los días.

JG- En paralelo, se publican sucesivamente tus libros *Informes para Mertov* (1991) y *Mertov* (1993). En *Mertov* hay un fuerte componente alegórico y un gran cuidado por la "forma" y el artificio. Además, la atmósfera de tus relatos es desoladora: un personaje que repite día tras día el mismo discurso para un público inexistente, un penado cuya condena le obliga a escribir un diario... El final es siempre abierto (me he dado cuenta, en el curso de esta entrevista, de que usas con profusión los puntos suspensivos) y la prosa es muy "económica". Indudablemente, ese universo kafkiano es tuyo, pero ¿lo sientes como algo propio? ¿No escribías, un poco, a la contra de ti mismo?

JZ- Cronológicamente el primer libro que escribí fue *Mertov*, compuesto de nueve cuentos. En realidad, lo escribí... "sin darme cuenta". En el año 1982, por sugerencia de Carlos Sampayo, y llevado en gran medida por su propio traslado, dejé Sitges y vine a Barcelona. Al principio incluso viví en una habitación del apartamento que Carlos había alquilado en la calle Balmes. Para mi cumpleaños Carlos me regaló una pluma Parker. Y una compañera del Instituto Italiano de Cultura, donde yo había empezado a estudiar la lengua italiana, me regaló un cuadernito muy bello. Esos regalos, hechos por personas que no se conocían entre sí, parecían estar gritándome un mensaje común: ¡escribe! Así que me puse a escribir una suerte de diario.

Ten en cuenta que, en esa época, me sentía completamente "desestructurado", "desintegrado". Hecho polvo, vamos. Tuve la intuición de que una escritura íntima podía serme útil, saludable, capaz de darme "un lugar", un "centro", un granito de arena en torno al cual empezar a enquistarme y hacer crecer "una existencia".

Cuando llené las páginas de ese cuaderno verde busqué otros, del mismo color. Para entonces ya había empezado a ir todos los días a la Biblioteca de Cataluña. En esas magníficas salas de piedra, del antiguo hospital, me sentaba, con calefacción gratis, y escribía mis cuadernos. Los fui llenando con mis "reflexiones", por llamarlo de alguna manera. Era un cajón de sastre, pero la mayoría de las "entradas" se referían a "la imposibilidad de escribir", al "bloqueo" creativo. Era un trabajo que podríamos denominar de "introspección neurótica". Una obsesión. Tenía "reglas" muy precisas: no se podía tachar ni borrar nada; no se podían dejar espacios en blanco; no se podía dar a leer a nadie; etc.

En la biblioteca no sólo escribía, claro. Observaba mucho la fauna que pululaba por allí. Me hice amigo de uno de los vigilantes de sala, un tipo muy simpático con el que tomaba el café todas las tardes. También leía mucho, en plan intuitivo y autodidacta: un libro me enviaba a otro. Escribía en el cuaderno los análisis de aquello que leía, y por lo general esa escritura me abría dudas y deseos de leer otra cosa... Puesto que el tema dominante de mis cuadernos era "lo narrable", "la imposibilidad de escribir", el "no tener nada que decir", me orienté casi naturalmente hacia los franceses. Mallarmé, el *nouveau roman*, Blanchot, Marthe Robert, y naturalmente a todos los estructuralistas, en especial Barthes.

En el tiempo, esto coincide con la realización de mis primeros cómics, mis primeros libros para niños, la adaptación de *Ulises 31*, todas esas cosas de las que hemos hablado antes. Es decir que para mí, desde mi percepción... nada de eso que hacía, y con lo cual me ganaba la vida, significaba "escribir". Tampoco llenar páginas del cuaderno significa "escribir".

Escribir, entonces, era sobre todo "lo que quedaba pendiente". Quedaba pendiente... lo que yo suponía la única actividad "dadora de sentido".

Así que... como "no escribía", en el año 1985, muy frustrado, devolví las llaves del apartamento que había alquilado, metí mis pocas pertenencias en un guardamuebles, y salí a buscar "un lugar" donde la vida y la escritura fueran posibles. Anduve por Galicia, por las Alpujarras de Granada, en Portugal, y varios meses en Brasil. Estos movimientos eran financiados con el dinero que había ganado con lo que "no escribía": el *Ulises*, y los guiones que enviaba para Rubén y para Tha.

Al cabo de un año con este tipo de vida acabé regresando definitivamente a Barcelona. Alquilé un apartamento, me instalé, y lo primero que hice fue abrir la caja donde había guardado los cuadernos de años anteriores y unas carpetas con papeles escritos a máquina. Me dediqué a releerlos, y con sorpresa "descubrí" que allí, en esa caja, estaban los cuentos que luego formaron el libro *Mertov*. El libro ya había sido escrito, pero yo... "no lo había visto". Sobre todo, no había comprendido que esos textos formaban parte de un universo común. Cuando "me di cuenta", con sólo dos o tres retoques todo quedó solucionado. El libro... "se me desveló". Pude comprobar que, en algunos casos, yo había empezado a escribir una reflexión cualquiera sobre la imposibilidad de escribir, y de pronto el tono cambiaba y se transformaba en el texto de un cuento... que luego continuaba en papeles ya escritos a máquina y con formato casi definitivo. Como si de pronto hubiera descubierto "la instancia metafórica" (que no alegórica; considero que no son textos para nada alegóricos) de lo que estaba sintiendo y plasmando en esa escritura íntima. De pronto había una especie de "paso al costado", y aquello tan obsesivo y neurótico encontraba el camino hacia la forma literaria. Algo muy parecido a la escritura poética, por cierto.

De manera que el libro *Mertov* está hecho "de lo que pude" escribir. Y, como resulta fácil derivar de lo que acabo de contar... es profundamente "autobiográfico". No en lo anecdótico, claro. Cada palabra allí escrita es el triunfo de una parte mía que quería expresarse sobre otra parte mía que no podía hacerlo. Por eso, como bien has observado, la prosa es tan "económica". Cada palabra ha sido pesada mil veces y ha tenido que atravesar mil obstáculos hasta llegar al papel.

De modo que no sé si, como tú sugieres, yo escribía "contra" mí mismo. Tal vez es más justo decir que escribía "pese" a mí mismo. Pero, de lo que no hay duda, es de que escribía "desde" mí mismo. Al menos desde una parte mía, con la que yo estaba en esa época muy identificado. Una parte mía que sólo percibía un abismo insondable en el espacio que hay entre "las palabras" y "las cosas". Una parte mía que, dicho de otro modo, vivía inmersa en "la falta de sentido". Yo era, de hecho, un exilado político. Pero para mí ese exilio también era una anécdota circunstancial que sólo venía a instalarse sobre otro exilio más antiguo y profundo: el que me había "expatriado" del sentido. Lo que algunos psicoterapeutas llaman "déficit óntico": una escasísima "conciencia de ser".

En cualquier caso, yo sí era perfectamente conciente de que había una larga tradición literaria que me acogía, en la que me podía inscribir y encontrar "padres" e incluso abuelos. Ya había leído a Cervantes, a Flaubert, a Beckett, a Kafka, a Joyce, a Borges, a Macedonio Fernández, a Felisberto Hernández, a Pessoa, a Valery... Fueron los años en que empezaba a leer a Edmond Jabès...

Mi situación en cuanto escritor, entonces, podía ser calificada de cualquier cosa, excepto de ingenua. Además, cuando leía los ensayos de *L'ère du soupçon*, de Nathalie Sarraute, la mía no era una lectura "académica": allí encontraba perfectamente expresado mi sentimiento respecto a las posibilidades del lenguaje. No sé... es difícil de explicar... Ten en cuenta que yo nunca quise escribir porque me sintiera un "contador de historias". Desde el principio, ya en la escuela primaria, quise escribir porque me pareció que eso... "me permitiría existir". Mi buen amigo Paco Ignacio Taibo II, que tiene un "metabolismo literario" exactamente opuesto al mío, siempre me toma el pelo, llamándome "escritor metafísico". Yo le respondo, invariablemente, con una sonrisa y un silencio. Un silencio... metafísico.

JG- Por aquel entonces, te marchas a vivir a Francia, y aquí es difícil no entrar en lo personal, ¿cuál fue tu experiencia? ¿Cómo afectó a tu oficio de escritor de historietas?

JZ- La verdad es que en el año 1989 me marché a Francia, a Toulouse, con la intención de permanecer allí sólo dos meses. Como creo haberte explicado, habíamos dejado de trabajar con Norma y era preciso estudiar francés para hablar directamente a los editores. Yo había cumplido el requisito "existencial" que me retenía en Barcelona: escribir un libro. Que al fin fueron dos, *Mertov* e *Informes para Mertov*. Y tenía firmados los contratos de edición de esos libros con Mario Muchnik. Así que me inscribí para hacer un curso intensivo en la Aliance Française de Toulouse, donde vivía mi dibujante P. Clément y también mi traductor de entonces. A la semana de estar en Toulouse conocí a Anne-Marie, nos enamoramos, y acabé quedándome allí unos... cuatro años.

Vivir en Francia fue muy importante para mí, ya que arrastraba esa ilusión, esa fantasía, desde muy pequeño. Toulouse no es París, claro, pero Anne-Marie provenía de la capital y visité bastante y en profundidad la ciudad de La Maga. Lo más importante, seguramente, fue poder desmitificar un poco las cosas: Francia, los franceses, la cultura francesa... Siempre es sano tocar la realidad y relacionarse con las cosas como son, en vez de hacerlo con las cosas tal como las imaginamos.

Profesionalmente la experiencia de vivir en Francia, por ese mismo espesor de realidad que tuvo, fue a un mismo tiempo frustrante y enriquecedora. Me mostró que si bien soy un autor que tiene en Francia a sus editores y lectores... no soy un "autor francés". Y me mostró que no serlo... no es algo necesariamente "malo", más bien al contrario.

Podríamos resumirlo diciendo que aprender la lengua francesa fue muy importante; pero tanto o más importante fue darme cuenta de que la estaba aprendiendo para que, ante ellos, se expresara "el argentino" que en el fondo soy. De hecho, fue tan grande el esfuerzo por empaparme de la lengua francesa, que cuando debía hablar en castellano... volvía a hacerlo "en argentino". Desde entonces me cuesta muchísimo hablar el castellano de España. O hablo en francés, o hablo en argentino. Y hace poco, al hacer el guión de *Pampa*, para Carlos Nine, hasta he vuelto a escribir, tímidamente, en argentino.

También debo decir que, con la vida en Francia, en lo profesional mis cosas no cambiaron mucho; porque si bien hice un movimiento de aproximación a los franceses, interiormente no estaba viviendo una etapa "expansiva". Muchos cambios, que evidentemente están ligados a mi experiencia de aquel tiempo en Francia, sólo se han plasmado ahora, muchos años después, viviendo en Barcelona. Atribuyo eso a un radical cambio en mi actitud, a mi relación con la escritura en general y con la escritura de guiones en particular.

JG- Más adelante, colaboras en dos revistas claves de los noventa como fueron *Top Comics* y *Viñetas*, desaparecidas casi al unísono. Para la primera, retomáis a Dieter Lumpen (aunque ese guión debe datar, al menos, del año 1989) en una nueva aventura. Me atrevo a sugerir que el modelo fue *Las 1001 Noches*: alguien que, a las puertas de la muerte, se dedica a contar historias. Es una de tus narraciones más sofisticadas y toda una reflexión sobre el oficio de narrar, pero además, como dijiste, la muerte está constantemente presente (¡Si aparecen hasta las Parcas!). Háblanos de este libro estupendo.

JZ- *El precio de Caronte*, último libro de Dieter Lumpen, salió de la propia situación que atravesábamos, Rubén Pellejero y yo, en la profesión. Habíamos cerrado la colaboración con Norma. Casterman recibía fuertes presiones de Norma para que no trabajara con nosotros sin su intermediación... El panorama no era nada claro.

Es decir: no sabíamos si Dieter Lumpen, la serie, podría sobrevivir. El personaje estaba literalmente "entre la vida y la muerte". Y eso me dio el tema para el libro: todo el álbum, el más largo del personaje, ocurre en unos pocos segundos, mientras Dieter Lumpen está muriendo, ahogado, en un canal de Venecia. Es lo que técnicamente se llama "una visión de ahogado". Según cuentan algunos sobrevivientes, en esos momentos se produce un estado de conciencia muy singular. Una especie de "concentración del tiempo" que permite vivir, en fracciones de segundo, gran número de experiencias en las que se mezclan pasado, presente y futuro.

La idea tenía mucho de guiño a Carlos Sampayo, quien en una oportunidad se había caído realmente a un canal de Venecia. Lo "pescaron", como a Lumpen, y también como a Dieter lo llevaron a una pizzería para que recobrara un poco de calor. Pusieron su abrigo en el horno de las pizzas (como le ocurre a Lumpen), y nunca más pudo quitarle el olor a orégano.

Desde el titulo, entonces, todo está referido a la muerte: Caronte, las parcas, Lilith... El libro es un juego de cajas chinas, como debe ser una historia que tiene por escenario Venecia, origen de Marco Polo.

El modelo no fue *Las 1001 noches*, ya que en el libro no se trata de evitar la muerte. Dieter, en nuestro álbum, tiene que contarle historias al barquero que lo llevará "al otro lado", y así pagar de alguna manera ese auto-stop. El can Cerbero, compañero del barquero Caronte, es el perrito Pluto de Disney, y el río Estigia es el territorio de los USA.

En cambio aciertas plenamente al calificarlo de "sofisticado". Hoy considero que hacerlo así fue un gran error. Ahora comprendo que no tiene ningún sentido hacer un trabajo tan sofisticado en una serie popular como era Dieter Lumpen. El público habitual de la serie no buscaba ese género de cosas.

Lamentablemente, a ese error mío se le añadió que la aparición del libro coincidiera con una malísima gestión editorial en Casterman: lo publicaron en tapa dura, con un aspecto que no se parecía en nada a los libros anteriores de Dieter Lumpen. Posiblemente nos equivocamos también con la imagen de la portada, que no remitía, como lo había hecho antes, a paisajes exóticos y viajes. Los lectores no supieron identificarlo, y no lo compraron. Creo que es el libro de Dieter Lumpen que menos ejemplares ha vendido. En la última página el personaje sonríe, vuelve a la vida, pero siguiendo la lógica de los acontecimientos, en la realidad ese libro significó la muerte de la serie. Hasta hoy. Confieso que me dolió mucho, sobre todo porque desde el punto de vista gráfico, es el mejor de los cinco álbumes. Para mí, sigue siendo de lo mejor que ha hecho Rubén a lo largo de su carrera.

JG- En paralelo, para *Viñetas* elaboras *El silencio de Malka*, otro de tus trabajos más hermosos. La idea seminal parte, según creo, del choque entre el imaginario judío y el criollo. Presumes de ser un guionista sin ideas, pero creo que, en este caso, la idea fue por delante del encargo.

JZ- Antes que nada una aclaración, que puede sernos útil para varios fines: lo de la escasez de ideas no es presunción. ¡Ya me gustaría a mí tener muchas ideas todo el tiempo! Es, simplemente, una realidad que, sin duda, ha tenido una gran influencia en mi formación. Piensa que, al no tener muchas ideas pero sí la necesidad de escribir, he tenido que aproximarme a lo literario desde otros lugares, con otras estrategias. Todo el trabajo del taller que realizo los jueves en casa está basado, precisamente, en el desarrollo teórico y práctico de esa aproximación a lo narrativo que no es "desde las ideas". Digo que, a mi modesto entender, la literatura no se hace a partir de ideas porque una idea es algo ya "formalizado", algo que podemos explicar con palabras. Una idea es, ya, un objeto de lenguaje. Y a mí me parece que el trabajo literario proviene de instancias prelinguísticas, que buscan precisamente una articulación, una formalización, y que por eso acaban convertidas en texto. Las llamadas "ideas" (es decir, eso ya articulado en palabras) muchas veces pueden representar, al contrario, un obstáculo para la creación literaria. Porque una historia no es "lo que pasa", no es "el argumento". Una historia es la forma que adopta esa búsqueda de expresión. En fin... podríamos hablar horas de estos asuntos. He intentado escribir al respecto en la revista *Dentro de la Viñeta*, a través de algunos artículos, pero por falta de tiempo no he podido llegar a un

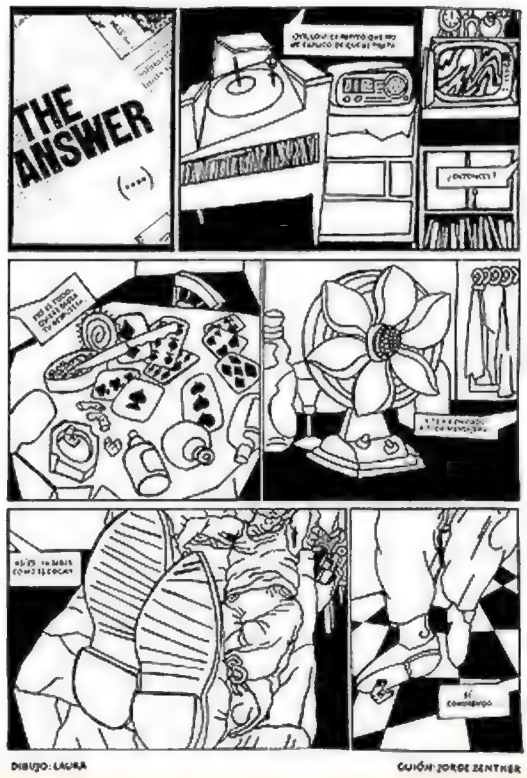
desarrollo como el que había previsto. Tal vez algún día encuentre el momento de hacerlo.

El silencio de Malka, que tu acabas de mencionar, puede servirnos precisamente de ejemplo para explicar algo de lo que estoy diciendo. Ese libro no surge de una "idea". Todo nace de lo que podríamos llamar una intuición, una "visión", una imagen, algo que en principio no tiene articulación verbal, no es "comunicable". Un día, mientras mi mente estaba pensando en no recuerdo qué, o tal vez leyendo algo, "veo" que el imaginario mítico religioso de una población es como una nube. Algo intangible que sobrevuela el paisaje. Y, al mismo tiempo, veo sobrevolar sobre el territorio de la pampa argentina algo así como dos nubes. Una de esas nubes es "el imaginario mítico / religioso" de los criollos. La otra nube es "el imaginario mítico / religioso" de los judíos que han llegado desde Rusia a principios del siglo XX. Una de las nubes se ha ido formando sobre el terreno, con las aportaciones indígenas y las posteriores cristianas. La otra "ha llegado en barco". Puesto que tienen densidades y temperaturas diferentes, el encuentro de ambas nubes tiene que producir, necesariamente, algo parecido a una tormenta, un "conflicto cósmico". Es a partir de esa "visión" que empiezo a buscar una metáfora capaz de permitirme la formalización de lo que ha sido un simple estado de conciencia: llámalo fantasía, llámalo sueño... Poco a poco le voy poniendo nombre a cada cosa, y voy tratando de "encarnar" en personajes históricos los elementos que están implícitos en esas dos nubes, en ese conflicto que en principio es completamente inmaterial y, podríamos decir, imaginario. Esa visión de dos nubes era una forma no verbal de lo que yo sentía respecto a un aspecto de la Argentina. Durante seis o siete años leí mucho sobre la inmigración judía a la Argentina, recordé elementos de mi infancia, testimonios de mis abuelos... Poco a poco las piezas fueron encajando en lo que podríamos llamar "la idea". Entonces, al fin, escribí "la idea", el argumento de una historia. Allí ya no se hablaba de nubes ni nada por el estilo: todo era anécdota, relaciones entre personajes, conflictos... Luego vino la tarea de encontrar dibujante. Ya he dicho que durante mucho tiempo pensaba que a ese trabajo debía hacerlo un dibujante argentino. Pero cuando le conté a Rubén "la idea", me dijo que deseaba hacerla libro. Sólo en ese momento, entonces, escribí el guión: sabiendo ya para quién lo hacía, e incluso sabiendo que lo estaba haciendo para publicar mensualmente en la revista *Corto Maltese* italiana e, hipotéticamente, en *(A Suivre)* de Francia.

O sea que la historia de la que estamos hablando, *El silencio de Malka*, es fruto de aquella visión, de lecturas y recuerdos, del trabajo de Rubén, de la existencia de un editor, de la cantidad de páginas que en aquellos tiempos podía tener un álbum... Todo eso, y otras cosas que olvido o ignoro, han determinado que la historia sea como es, que tenga esa forma y no otra. La "idea", como vemos, es un elemento más, y no necesariamente el primero ni el más importante. Y, para terminar de responder a tu pregunta: la visión fue anterior al encargo, la idea también, pero "la historia" (en el formato que finalmente ha adoptado) fue posterior al encargo. En realidad, fue el encargo quien la determinó tal como acabó siendo. Entiendo aquí por "encargo" las características del dibujante que la realizaría, el tipo de trabajo gráfico que propuso, el número de páginas, la necesidad de dividir el relato en capítulos... Nada de eso estaba en mi visión, ni siquiera en mi idea. Puesto que estamos hablando de un cómic, queda por supuesto mencionar toda la aportación posterior al guión, que viene de la mano del dibujante y sin las cuales la historia tampoco sería lo que es.

JG- A mediados de los 1990, con la industria casi desarbolada, la revista *El Ojo Clínico* recogió una pieza tuya muy poética con la argentina Mariana Chiesa, ¿qué recuerdas de ello?

JZ- Era un guión breve, que yo había escrito tiempo antes pensando que sería el primero de una serie dedicada al erotismo. El proyecto había nacido de una conversación con mi amigo Edmond Baudoin. Siempre que nos vemos decimos que nos gustaría hacer una historia juntos, y ese fue un intento. No funcionó. Cuando lo tuvo en sus manos, Edmond no "sintió" que pudiera dibujarlo. En realidad él no es dibujante que pueda trabajar a partir de un guión. Escribe sus historias, hace adaptaciones... Para hacer algo con él tendríamos que encontrarnos y crear las páginas juntos, un poco como hice *El rumor de la escarcha*, con Mattotti. Es un tipo de trabajo en el que no hay guión previo. Todo se va haciendo sobre la marcha. Es hacer, en cómic, algo comparable a la prosa poética en literatura no dibujada.



"The Answer", historieta de Zentner y Laura publicada en el num. 5 del prozine madrileño "Idiota y diminuto"

Creo que Mariana supo apropiarse de ese guión que no fue pensado para ella, y llevarlo a su terreno expresionista. Yo se lo había pasado mucho tiempo antes y... resultó una bonita sorpresa verlo publicado. Está claro que es un género de trabajo imposible de hacer con aspiraciones "profesionales". Es, podríamos decir, la variante experimental, exclusivamente artística de los tebeos.

JG- Además, en *Idiota y Diminuto* colaboras con la gran Laura en un trabajo corto pero muy sugerente (recuerdo que era, prácticamente, la "crónica de una ausencia anunciada", incluso la mayoría de los planos sugerían esa "ausencia"), ¿cómo surgió la idea de trabajar con ella?

JZ- Laura y yo nos conocemos desde mis comienzos en el cómic. Solemos encontrarnos en salones. En uno de esos encuentros comentamos lo de hacer algo. Fue hace muchísimo tiempo...

[la continuación de esta entrevista se ofrecerá en una futura edición de *Tebeosfera*]

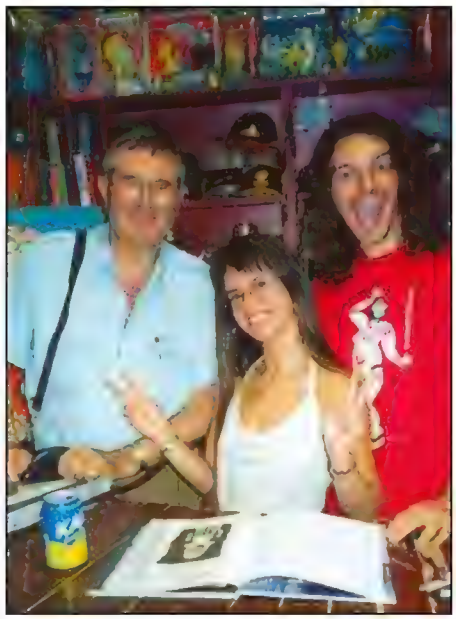
[© 2003 **Jorge García**, para Tebeosfera 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

Entrevista a Sergio Bleda.

Entrevista realizada por José María Varona en Valencia, en agosto de 2003.



[Fotografía del entrevistador, "**Ché**", a la izquierda, del entrevistado, **Bleda**, a la derecha, y de la hermosa **Ana**. Foto © 2003 **Ché**.]

Sergio es uno de los dibujantes jóvenes que forman parte de la Asociación de Autores de Cómic de España (AACE) en cuyo seno perviven artistas de diferentes edades, tocándole a él representar a las nuevas generaciones que hacen tebeos que nada tienen que ver con lo que nosotros los viejos "dinosaurios" pudimos hacer en *Jaimito, Pumby, Pulgarcito, DDT, TBO* y otros.

Sergio Bleda es noticia por que no ha mucho que en la librería especializada Futuraza de Valencia, presentó un nuevo álbum titulado *duermete niña*, ya conocido en países tales como Estados Unidos, Alemania, Francia y Holanda.

Es joven porque nació en Albacete en 1974, lo que no fue obstáculo para que en 1991 hiciera su primer trabajo, que fue seguido por otros para las revistas *Kiss Comix* y *El Víbora*.

Más tarde, en 1997, Planeta-DeAgostini le editó una miniserie que le llevó a ser nominado como autor revelación en el *Saló del Còmic de Barcelona*. Continuó con Planeta hasta que en el año 2000 MegaMultimedia lanzó "The Prissioner", y un año más tarde "L'Vamp", a los que siguieron otros trabajos que dieron origen a un libro (*Magic Words*) que acabó siendo editado en el año 2002 en los Estados Unidos por el sello Avatar Press.

Aparte, Bleda ha hecho trabajos de ilustración, publicidad, portadas y los *story boards* de varias películas. Se ha hecho internacional.

1) Naciste en Albacete; dime, ¿cuándo y el por qué de tu llegada a Valencia?

Vine a Valencia hace cuatro años para vivir con mi novia Ana, quien vino también desde Albacete para estudiar interiorismo. La ventaja de mi profesión es que, existiendo internet y los servicios de mensajería, puedo residir en cualquier parte y seguir trabajando para cualquier editorial del mundo. Ahora que ella ha terminado sus estudios seguramente vayamos a vivir a Barcelona, en donde ya estuve anteriormente

2) Oficialmente empiezas a dibujar en 1991, pero, ¿fue eso realmentee así?

Lo cierto es que siempre he dibujado. De hecho cuando era niño y aún no sabía escribir ya hacía pequeños tebeos que grapaba yo mismo. Fue en 1991 cuando, después de abandonar mis estudios, comencé mi carrera profesional haciendo tiras

de prensa para un semanario de Albacete. Así que mi formación como dibujante ha sido totalmente autodidacta.

3) ¿Cuáles fueron los profesionales que más influyeron en tu carrera?

Uf, en mayor o menor medida todo lo que leo y veo influye, desde Sienkiewicz a Peyo. Pero, sin duda, el autor que más me impactó en su día fue el francés Moebius, aún recuerdo cuando descubrí su trabajo casi por casualidad.

4) ¿Crees que se puede aprender de los viejos maestros? Me refiero a todos aquellos que con sus historietas serias y en broma ilusionaron a vuestros padres.

No es que lo crea, es que estoy completamente convencido de que es la única forma de aprender. Los autores jóvenes que sólo se fijan en el autor que está de moda en este momento no están en el buen camino. Hay que leer a los clásicos una y otra vez. No he encontrado ningún dibujante del que aprender tanto como de Milton Caniff, por ejemplo. Hay que conocer los autores clásicos para entender los contemporáneos.

5) Por favor ¿háblame de lo que haces y por qué lo haces?

Lo único que pretendo es entretener al lector. Mi única regla de oro es "no aburrir", a partir de ahí todo vale. Mis tebeos buscan el equilibrio, no quiero ser demasiado artístico ni demasiado estándar, ignoro si algún día lo conseguiré, pero lo que pretendo es que mi obra tenga una aceptación popular. Sobre todo hago tebeos de aventuras. Una de mis obras, *El Baile del Vampiro* va a ser adaptada a cine el año que viene si todo sale bien, así que supongo que estoy en el buen camino. Intento, además que mi técnica se adapte en todo momento a la historia que quiero contar. En *Duérmete Niña* no he utilizado la tinta, y los dibujos están coloreados con acuarela, usando ésta para crear ambiente y resaltar el tono oscuro y extraño del guión. En mi siguiente álbum, *Bloody Winter*, que realizo en este momento, cambio y utilizo más la línea y la mancha de tinta usando el color de un modo convencional. Cada historia tiene su método de dibujo y me tomo muchas molestias para que sea el adecuado. Nunca sabes si acertarás, o si los lectores responderán, pero no me resisto a seguir intentándolo.

6) Esto de hacer tebeos no es precisamente un "chollo" en estos momentos, sin embargo, y a pesar de tu juventud, tú has alcanzado una buena posición en el mundo del tebeo: fuiste nominado al premio autor revelación en el *Saló del Còmic de Barcelona* de 1997; en 2000 ilustraste la cubierta y una historia de diez páginas para el *Magical Mistery Moore* en el que adaptaste a cómic canciones de Alan Moore, etc. ¿cómo se consigue eso?

Supongo que he tenido suerte. Además es lo único que se hacer y necesito vivir de algo, así que era esto o nada. He trabajado mucho, eso sí, pero por desgracia trabajar mucho no implica necesariamente que llegues a tener éxito, aunque ahora mismo no conozco otro método.

7) Dejando aparte lo que tú y otros hayáis podido conseguir, sabes que hay toda una legión de dibujantes de tebeos algunos, incluso muy buenos que aspiran a una porción del pastel, ¿piensas que es ello factible en las actuales circunstancias? En resumen, ¿hay presente y/o futuro para ellos?

En este momento la única opción para vivir de la creación de tebeos es trabajar para el extranjero o para la revista *El Jueves*, que afortunadamente es una superventas. Existen en España algunas editoriales que editan material de jóvenes autores, pero se utilizan más como lanzadera que como medio de subsistencia.

8) Ya que hablas del extranjero, parece que está claro que los franceses, belgas y bastantes de los italianos dominan su propio mercado y el europeo, lo que redunda en beneficio de los dibujantes que en esos países trabajan. En cierto modo, ésta es una situación extraña que no se termina de entender a primera vista, si se piensa que en nuestra España tenemos también muy buenos profesionales. Pregunto... ¿a tu juicio, qué hacen bien franceses, belgas e italianos y que hacemos mal nosotros para que pueda darse una situación semejante?

La verdad que es un tema más complicado de lo que parece, y ojalá supiera exactamente que hacemos mal aquí para poder solucionarlo. Supongo que parte de culpa la tienen los editores que apenas arriesgan, y, claro, si no hay riesgo no puede haber beneficio. Es mucho más fácil comprar los derechos de *Spiderman* porque te aseguras un mínimo de ventas sin necesidad de promocionar apenas el producto. Si en vez de eso se popularizara un personaje autóctono y luego se rentabilizara vendiendo los derechos al extranjero, aprovechando, al mismo tiempo, la imagen del mismo para crear productos relacionados con la industria del ocio como películas, series de animación o videojuegos (igual que hacen en *USA*, Japón o Francia) estoy convencido de que el beneficio sería mucho mayor tanto para los autores como para los editores. Lógicamente también es más arriesgado.

Los autores también tenemos nuestra parte de culpa, imagino, tal vez el hecho de no haber sido capaces de formar una asociación como AACE hasta hace un año (debido quizá a una falta de conciencia gremial) ha repercutido negativamente en las condiciones de trabajo.

Quien menos culpa ha tenido de todo esto son los lectores, después de todo, ellos compran lo que ven en el mercado. También es cierto que nuestro país tiene una tradición de lectura muy pobre (no sólo de tebeos) y al gobierno no le interesa cambiar eso. ¿Para qué querrían votantes inteligentes?, ¿por qué arriesgarse a gobernar un país donde la gente piensa por sí misma, con lo fácil que es llevar a una nación de un lado para otro, que no se cuestiona nada y se mantiene aborregada pendiente del resultado del último partido de fútbol o de *Operación Triunfo*. Aún no nos hemos dado cuenta en este país de lo importante que es la cultura.

[Leer la segunda parte de la entrevista]

[© 2003 **José María Varona "Ché"**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

Entrevista a Sergio Bleda, por José María Varona (parte 2).

Entrevista realizada en Valencia, en agosto de 2003.

[Cubierta de *Duérmete niña*, obra que ya ha sido traducida al francés. Imagen © 2003 **S. Bleda**.]

9) Y siguiendo con el tema de fuera, sabemos que el Japón es el mayor mercado del tebeo del mundo. Sus manga se venden muy bien en Japón y también en muchos países, incluido el nuestro. Por otra parte los norteamericanos nos siguen vendiendo sus superhéroes.[1] ¿Significa eso, que algunos de nuestros artistas aparte de sus otras cosas acabarán dibujando manga y/o superhéroes americanos?

No es que vayan a acabar haciendo superhéroes, es que ya lo están haciendo. Empezando por Pacheco y terminando con Kano, R. F. Bachs y Álvaro López, se cuentan por decenas los dibujantes que trabajan para la industria americana. Pero bueno, al fin y al cabo en España siempre se ha trabajado para fuera. Ahora lo hacemos directamente con los editores extranjeros pero ya se hacía hace años a través de Toutain.

En cuanto al manga también hay algunos autores españoles que trabajan para el mercado japonés, aunque éstos son los menos. De todos modos no lo planteemos como algo terrible, muchos de estos autores han leído comic books americanos desde niños, han soñado con dibujar a Superman y lo han conseguido. Quizá si estos autores hubieran tenido que quedarse trabajando para el mercado español con personajes propios, es cuando se hubieran sentido frustrados. No es sólo una cuestión de ganar más o menos dinero, sino de hacer lo que a uno le gusta y sentirse realizado.

10) Eres habitual de los salones del cómic de España y del extranjero ¿cuál y por qué es a tu juicio, el mejor?

No te sé decir cual es el mejor. En Avilés lo paso muy bien siempre que voy; en los de Sevilla y Granada organizados por Veleta se portan estupendamente y se desviven por los autores; el de Madrid de este año promete mucho, y el de Barcelona es un gran supermercado al que me gusta ir porque me reencuentro con muchos autores que son grandes amigos míos. Lo cierto es que todos tienen ventajas y desventajas pero generalmente todos se han portado bien conmigo.

11) Y siguiendo con el asunto de los salones del cómic, me consta que la AACE (Asociación de Autores de Cómic de España), estará representada en el próximo Salón de Madrid con trabajos de algunos de los asociados, entre ellos los tuyos ... ¿qué esperas de esa participación?

Pués sí, además de una pequeña exposición con originales de Víctor Santos, Vicente Cifuentes y míos. Desde la AACE queremos dar un par de charlas informativas para explicar como funciona la asociación y el porqué de hacerse socio. Lo único que espero es que sirva para promocionar la, a mi juicio

completamente necesaria, Asociación de Autores de Cómic de España, y sobre todo captar un buen número de nuevos socios.

12) Hablando de otra cosa. En nuestro tiempo, los veteranos hacíamos tebeos en los que la violencia estaba presente, pero tal vez no en el grado en que es representada por los dibujantes de cómic de ahora. ¿Se debe ésa a la iniciativa de los autores o es que el mercado y por ello los editores irremediablemente, es lo que está exigiendo?

No sé que decirte, la verdad; la violencia ha sido siempre algo inherente al ser humano, por tanto es normal que en las representaciones culturales creadas por él mismo continúe de ese modo. Desde *La Biblia* a la última novela de Stephen King, la violencia ha estado ahí y seguramente lo seguirá estando. No puedo hablar por los demás, pero en mi caso concreto ningún editor me ha exigido más violencia en mis historias, tal vez porque ya tienen más que suficiente.

13) Siguiendo con lo actual. Me "malicia" que el exceso de culos y tetas con sexo a parrilla y otros (lo chabacano; lo desconsiderado; la falta de respeto a lo divino y humano etc.), sea el recurso fácil de muchas publicaciones en perjuicio de la imaginación y el ingenio. ¿Qué piensas tú sobre el particular?

Bueno, a veces hace falta mucha imaginación para ser chabacano, falto de respeto a lo divino y humano con cierta gracia, así que no creo que una cosa perjudique a la otra. La obligación de un autor es hacer una buena historia, y si la historia te pide tetas, culos o faltar el respeto, es lo que el autor debe hacer. Hay que vencer todavía muchos tabúes y trabas personales a este respecto. Me molesta cuando todo el mundo es capaz de hacer un chiste sobre torres gemelas pero nadie se atreve a mencionar al Rey.

Otra cosa es irse por el camino fácil y llenar la historia artificialmente de sexo y violencia sin que venga al caso, aunque a veces hasta eso tiene cierta gracia, de un modo enfermizo. Resumiendo, lo importante es que la historia sea buena.

14) Valencia ha sido sede de una de las escuelas de dibujantes más prestigiosas del mundo, sin embargo, ¿crees que esta ciudad está madura para albergar y organizar un salón del cómic?

Pues sí, lo que echo de menos es un salón del cómic en el que se prestara únicamente atención a los autores españoles y se les promocionara al máximo. No me malinterpretes, es genial que traigan a Rosinsky o a Delano, pero cuando el salón acaba estos vuelven a su casa y los que nos quedamos aquí somos nosotros. Con tantos salones que hay en España en los que traen autores extranjeros creo que debería de haber al menos uno que se encargara de los autores de aquí, y quizá Valencia fuera la ciudad ideal para organizar uno de ese tipo.

15)Todavía están vivos los ecos de la exposición *Tebeospain* de la que tú fuiste comisario, ¿qué supuso para ti esa experiencia?

Trabajo, mucho trabajo. Pero también experiencia; hice algunas cosas bien y otras mal, ha sido enriquecedor y espero haber aprendido para no repetir en el futuro los errores cometidos. Aunque fue tan agotador que no sé si algún día querré repetir la experiencia de ejercer de comisario de una exposición tan ambiciosa como *Tebeospain*. Ahora mismo, desde luego, no tengo ninguna ganas de ello.

16) Por favor, ¿puedes hablarme del libro que presentaste en Futurama de Valencia?

Duérmete niña ha supuesto para mí la entrada en el mercado internacional. A través de la agencia europea SAF se ha publicado en Francia, Estados Unidos, Alemania, Holanda y ahora en España de la mano de Dolmen Ediciones.

Se trata de mi primer álbum, además, ya que mis trabajos anteriores fueron editados en revistas, en forma de comic book o novela gráfica. Esto ha supuesto que la calidad de reproducción y de edición sea mucho mejor, pero también se trata de un producto algo más caro y estoy expectante por ver como reaccionarán los lectores. En *Duérmete Niña* Juan, un escritor de relatos de ciencia ficción comienza, casi casualmente a investigar el caso de una niña huérfana, que además padece

una extraña enfermedad, cuyos padres adoptivos mueren sucesivamente de forma inexplicable.

17) Otra cosa. Me consta que sigues ampliando tu colaboración a nuevos países, tal es el caso de Eslovenia en dónde ya estás representado gracias a un reciente acuerdo. Imagino que con vista a introducirte principalmente en el mercado de la antigua Yugoslavia. ¿Esto es así? También me gustaría saber que es lo que va a significar para tí, este nuevo paso en tu carrera'. Te explico, ahora mismo trabajo para Irvin Rustemagic, editor de SAF afincado en Eslovenia. Él me paga una cantidad determinada por página en concepto de adelanto de ventas y después mueve esa obra y la vende a editores de varios países (Holanda, Francia, Estados Unidos...). Así ha llegado a publicarse en España *Duérmete niña* Y así espero que suceda con el álbum que realizo actualmente para SAF

Además de todo ésa, Ervin actúa como productor ejecutivo con compañías de Hollywood e intenta vender a las productoras adaptaciones de los cómics que él mismo representa para cine y televisión. Así ha sucedido con la serie de televisión *Jeremiah*, del genial dibujante Hermann (serie que se ha vendido a ochenta y siete países y que ya va por su segunda temporada), y así sucedió también recientemente con mi propio trabajo, ya que la compañía de Los Ángeles "Collission Entertainment" (compañía que coproduce con otras productoras como Disney y Universal) adquirió los derechsos para cine de mi álbum *Duérmete niña*.

¿Qué va a significar todo esto en mi carrera?, pues ni lo sé ni me preocupa. Todo llegará cuando tenga que llegar.

18) Y ya para acabar ¿qué nuevos trabajos y para quién, tienes en este momento entre manos?

Ahora mismo estoy terminando un nuevo álbum para SAF titulado *Bloody Winter* y es la historia de una venganza. Por otra parte tengo un par de argumentos por desarrollar y un proyecto (el de la continuación de *El Baile del Vampiro*; esta vez en formato álbum y a color) aún sin editor. Además estoy en tratos con un guionista al que admiro para hacer cosas juntos, pero hasta que no haya algo definitivo no quiero abundar en el tema.

[1] Recuerdo lo que un gran periódico de tirada nacional está haciendo al respecto este verano... Señores de *El Mundo* ¿cuándo le tocará el turno a nuestros héroes?

[© 2003 **José María Varona "Ché"**, para *Tebeosfera*, 031019]

ISSN: 1579-2811

MUVOVUM / 3

por JAUME SALVÀ i LARA

El cómic de Carlos Giménez: Análisis de "Primer amor (un día, un lugar... un encuentro)".

¿Quién es Carlos Giménez?

El año 1941 nació Carlos Giménez, un niño destinado a convertirse en una de las grandes figuras del cómic español y mundial, con una infancia difícil en diversos internados de Auxilio Social que lo marcaron profundamente. No es casualidad que su obra más conocida sea precisamente *Paracuellos*, una serie biográfica sobre esta etapa y uno de los documentos más fiables sobre esta tenebrosa institución de posguerra que ha sido pulcramente borrada de los libros de historia de letra gorda.

Aprendió el oficio primero admirando al dibujante Juan García Iranzo, después como ayudante del también dibujante Manuel López Blanco. Pronto el joven autor dibujó en una serie policíaca, *Drake & Drake*. Ya a principios de los años sesenta se fue a Barcelona, donde se introdujo en la agencia Selecciones Ilustradas, dando forma a series como *Gringo* o *Delta 99*. En el año 1969 empezó a dibujar *Dani Futuro*, unas aventuras juveniles de ciencia ficción guionizadas por Víctor Mora. En esta serie Giménez ya estableció algunos de sus estilemas que le perdurarán hasta hoy en día. Como muy bien afirma el mismo autor, *Dani Futuro* fue el final de una etapa en la que sólo hacía de dibujante. A partir de su siguiente gran obra, *Hom*, también hará los guiones, con dos excepciones: una en los años setenta con la serie *España Una, Grande y Libre*, coguionizada parcialmente con Ivà, y otra en los años ochenta en el álbum *Una infancia eterna*, guionizado por el francés Christian Godard.

Desde entonces nuestro autor no parará, sea para las revistas de Josep Toutain o de otras de las muchas que salen entre finales de los setenta y principios de los ochenta, sea para el mercado francés, de la mano de la editorial Glénat y su revista humorística *Fluide Glacial*. De toda su producción destaca sin duda la serie *Paracuellos*, con seis álbumes publicados, que cuenta las peripecias de un grupo de chavales, entre los que está él mismo, en diversos internados falangistas en la posguerra, y también destaca *Los profesionales*, magistral retrato de los dibujantes de agencia de la Barcelona de los sesenta. En la actualidad la filial española de Glénat está sacando al mercado la colección Carlos Giménez, con vocación exhaustiva.

Romances de andar por casa

Dentro de la tebeografía de Carlos Giménez abundan las obras mayúsculas, llenas de grandeza y sinceridad a partes iguales. Para abordar un análisis de una obra suya hemos creído conveniente escoger una de menor, no queriendo decir así que tenga menos importancia sino que puede pasar mucho más desapercibida dentro del conjunto de su obra que no las antes mencionadas o tantas otras. Los motivos son básicamente dos: la limitación física de esta comunicación y la mayor libertad a la hora de diseccionar las partes formales y temáticas. *Romances de andar por casa* es una obra muy poco estudiada y este hecho siempre es bueno para no estar inconscientemente comparando las propias conclusiones con las de otros. Además, el estilo de Carlos Giménez ya está totalmente consolidado y esto hace que las obras de este período sean paradigmáticas de su manera de hacer.

El álbum *Romances de andar por casa* fue editado en el año 1986 por Toutain con tres historias escritas y dibujadas en blanco y negro por Carlos Giménez entre los años 1984 y 1985. La temática trabaja las difíciles relaciones entre hombres y mujeres de edad madura que tienen la vida planteada de forma rutinaria, prácticamente gris. Son historietas desmitificadoras del amor, que huyen de la idealización para presentarnos historias frustradas por las circunstancias de los protagonistas, siendo una de las principales causas de esta frustración la propia psicología de los personajes.

De las tres historietas del álbum, hemos escogido la que lleva por título "Primer amor (Un día, un lugar... un encuentro)", que nos plantea una historia aparentemente descompensada, con un prólogo de catorce páginas, en el que el autor nos cuenta como se conoció la pareja protagonista en una verbena de los años sesenta. A largo de estas páginas somos testimonios de la evolución de la relación de esta pareja, que pasa del enamoramiento más tierno e ingenuo a la pasión encendida que los lleva a cometer temeridades sexuales, hasta llegar a la monotonía rutinaria y, finalmente, a la ruptura.

En este prólogo predominan los cartuchos debido a la cantidad ingente de información que nos tiene que llegar. Así Giménez puede hacer elipsis temporales muy drásticas y reducir al máximo el diálogo, muy simplista si su lectura no se complementa con el apoyo de los textos de los cartuchos. Como hemos dicho, el prólogo termina en una ruptura especial, sin que se haya desvanecido la pasión; y así lo indican las cuatro últimas viñetas de la página 14 [Acúdase a la galería de imágenes en ventana aneja haciendo clic aquí, o haga clic sobre cada página cuando se menciona].

Las tres primeras recrean el efecto de un *zoom* para incrementar la tensión dramática del último beso, de la última muestra de esta pasión que los dos sienten pero que no tendrá continuidad. Podríamos decir que la última viñeta tiene un contenido metafórico. El árbol con sus iniciales grabadas con los correspondientes corazones atravesados por una flecha y, al fondo, en lo alto del cielo, una estrella que brilla más que las otras, que simboliza este amor pasional que aún sienten pero que nunca más consumarán. En esta viñeta, también es destacable la forma de incorporar los cartuchos, dos en la parte superior izquierda y el que anuncia el fin del prólogo en la parte inferior derecha, jugando con la línea de indicatividad occidental.[1] Si unimos los cartuchos de la izquierda con los de la derecha estamos trazando una diagonal que separa dos elementos redundantes y muy significativos: los corazones con las iniciales y la estrella que brilla. Y veintitrés años se acumulan entre este episodio / prólogo y la historia propiamente dicha, de apenas seis páginas, en las que se nos plantea el reencuentro de los dos ex amantes en la presentación de un libro de él.

Análisis formal

El análisis detallado sólo será de las últimas seis páginas porque constituyen una secuencia, es decir una entidad narrativa susceptible de ser estudiada por sí sola, aunque para su comprensión se haya de haber leído el prólogo o una breve reseña del mismo.

La planificación responde a un criterio bastante convencional, en base a cuatro hileras, con una mediada de casi trece viñetas, lo que quiere decir que estamos delante de una obra muy compartimentada. La página con menos viñetas es la 15 (la primera de la historia) y la que tiene más es la 19. Todo esto tiene una explicación narrativa que veremos más adelante. De las setenta y seis de la historia, sólo hay dos que no presentan figuración y corresponden a momentos clave (p. 18, viñeta 5; p. 20, viñeta 12), como también veremos más adelante.

La conexión entre viñetas se hace mediante calles clásicas de color del papel, sin que se vean invadidas por ningún elemento gráfico o literario destacable, a excepción de una ocasión (p. 20, viñetas 4-5), dónde el diálogo de la entrevistadora hace de enlace entre un recuerdo del protagonista y el presente.

Carlos Giménez respeta totalmente la línea de indicatividad occidental con un montaje muy claro que alterna el carácter lineal con el paralelo. El lineal predomina en la historia hasta que Marieva, la protagonista femenina, se identifica pronunciando su nombre. A partir de este momento Miguel, el escritor que está presentando su último libro, queda profundamente impactado por esta aparición. El autor recurre a la ralentización de la acción (p. 17, viñetas 1-4) y a continuación empieza un espléndido montaje paralelo en el que el dibujante intercala breves *flashes* de sus recuerdos de juventud con otros del presente, en el que por unos momentos no encontramos a su mente. Todo esto dura hasta la última viñeta de la página 18.

Toda la página 19, que es la que tiene más viñetas, está compuesta con una diagramación apretada para mostrarnos una escena irreal, fruto de la imaginación y

el deseo del escritor, en la que él le sale a camino a ella y se besan. La primera y la última viñeta son prácticamente iguales pero mientras la primera da pie a un final feliz, en el que los dos protagonistas se reconcilian, la última hace volver a Miguel a la realidad, preparándonos para la última página, en la que repite la pregunta que evidentemente no ha oído y sigue con la entrevista, comentando asuntos de escritor. No obstante, la última viñeta presenta una "viñeta flash" o "viñeta recuerdo" en la que se vuelve a ver a los dos protagonistas maduros besándose, en un último rebrote que finalmente termina con la partida sin retorno de Marieva.

En cuanto a la información intrínseca de las viñetas, Giménez hace uso de un encuadre práctico, adjetivando el contorno de éstas. Así, las viñetas recuadradas corresponderían al presente real, el de la entrevista y la firma de libros; las viñetas que prescinden de contorno corresponden a los *flashback*, al recuerdo de los buenos momentos que pasaron juntos más de veinte años atrás.[2] Las viñetas que corresponden al momento del presente que se imagina Miguel también prescinden del contorno exterior, pero tienen un aspecto más cerrado que las de los *flashback* debido a la fuerte presencia del fondo negro, atemporal, de cada una de ellas.

Dentro de algunas de las viñetas aparecen globos con el diálogo de los personajes que hablan. Giménez aquí utiliza los globos poco adjetivados, que prácticamente sólo cumplen su función básica de continente del diálogo. Casi todos son de forma rectangular con los vértices redondeados; sólo en una ocasión es ovalado (p. 18, viñeta 13), cuando Miguel duda por un momento entre quedarse sentado y dejar irse a Marieva o, al contrario, levantarse y pararla. Lo que sí varía en algunas ocasiones concretas es el delta: Si el diálogo es normal el delta no presenta ninguna característica más destacable que su función indicadora; si se trata de una voz en *off* (por ejemplo p. 16, viñeta 7), el delta aparece fusionado con la calle lateral de donde se supone que procede la voz y, además, tiene forma de zigzag; [3] si el globo alberga un pensamiento sólo nos lo indica el delta, que se transforma en dos pequeñas formas ovaladas (por ejemplo p. 18, viñeta 12).

En cuanto al diálogo propiamente dicho, está rotulado a mano por el mismo autor, con una caligrafía similar a la de imprenta que caracteriza a sus obras. El trazo es generalmente simple, de letra redonda, pero en algunas ocasiones utiliza el recurso de la negrita para destacar un concepto (p. 15, viñeta 3) o algunos nombres clave (p. 16, viñetas 1, 2, 3 y 5; p. 17, viñetas 7, 8, 10, 12 y 14, etc.). Giménez no abusa de este recurso precisamente para dar la justa importancia a las palabras. Sólo en dos viñetas, casi idénticas, con un primerísimo primer plano (p. 17, viñeta 13; p. 5, viñeta 1) de Miguel; la primera, ya comentada, es cuando parece que quiere reaccionar y parar a Marieva, mientras que la segunda forma parte de aquella página que representa lo que querría, tendría que hacer y finalmente no hace.

De todas las viñetas con diálogo en el interior del globo, una de ellas (p. 18, viñeta 7) presenta un texto ininteligible a base de puntitos, haciéndonos partícipes en primera persona del hecho de que Miguel, en el momento que ve salir a Marieva por la puerta, no escucha y por lo tanto no entiende la pregunta que le está haciendo la periodista. La viñeta siguiente presenta un Miguel desconcertado, que acaba de volver a la realidad, y esto viene remarcado por la aparición de centelleos alrededor de su cabeza.

Siguiendo observando la precisión y economía de los recursos propios del lenguaje del cómic, podemos comentar las escasas líneas cinéticas que aparecen en pocas ocasiones, para evitar su abuso y aumentar así su efectividad. Las utiliza una vez con una función expresiva del estado de sorpresa al que se ve sometido el protagonista cuando reconoce la voz de Marieva, justo antes de verla (p. 16, viñeta 8), una vez para expresar la perplejidad de Miguel cuando ve que le han hecho una pregunta y no prestaba atención (p. 18, viñeta 8), y dos veces para expresar duda a la hora de volverse a centrar en la entrevista (p. 18, viñeta 9; p. 20, viñeta 1). Es decir, que todas las líneas cinéticas que aparecen no quieren indicar el movimiento físico del personaje, que siempre es el mismo, sino un movimiento más bien anímico.

Si analizamos la planificación utilizada en cada viñeta podemos apreciar que Giménez domina a la perfección la utilización de los diferentes tipos de planos. Si los recordamos, en esencia son los siguientes: Gran plano general (GPG) para

vistas en las que la presencia humana es accesoria, casi prescindible; plano general (PG), que convierte a la figura humana en poco más que una silueta integrada en el entorno; plano conjunto (PC), que encuadra la totalidad de la figura humana pero en el límite de la cabeza y los pies; plano americano (PA), que encuadra la persona desde debajo de las rodillas hasta la cabeza; plano medio (PM) que, como su nombre indica, encuadra la mitad superior; primer plano (PP), que coge poco más que la cara; primerísimo primer plano (PPP), que aproxima aún más el encuadre a la cara; i plano detalle (PD) cuando se nos ofrece la vista de una parte muy pequeña de una persona, animal o cualquier objeto animado o inanimado.

Los planos más psicológicos, que penetran en la intimidad de los personajes, son el PP y el PPP, aunque los otros también lo pueden hacer pero ya depende más de su colocación estratégica y de la pericia del dibujante. Cuanto más ancho es un plano, más información física, del espacio material, nos proporciona, en detrimento de la información psicológica; mientras que cuanto más corto es, más importante es el ser humano, sus reacciones faciales y su expresividad general.

"Primer amor..." es un cómic en el que predominan los planos más pequeños o iguales que el PM. Por lo tanto se trata de una obra que pretende profundizar en los sentimientos y reacciones emocionales de los personajes, concretamente de Miguel y Marieva, de los que sabemos todo lo necesario de su relación de juventud gracias al prólogo.

La primera página es un magnífico ejemplo de interiorización en la historia y en la figura de Miguel. El conjunto de viñetas que lo forman configuran una especie de travelín (con las correspondientes elipsis entre viñetas) que empieza con un PG de la fachada en dónde tiene lugar la mesa redonda, con gente que pasea o esta sentada, totalmente al margen de lo que sucederá y que para nada cambiará sus vidas (la trascendencia de las cosas es relativa) y termina en un PPP de Miguel hablando. A partir de aquí, la utilización de los diferentes tipos de plano se hace en función de dos variables: la efectividad narrativa, con muchos PM que permiten incluir cómodamente dos o más personas en cada viñeta,[4] hasta planos más próximos a los sujetos, algunos de ellos encuadrando sólo los ojos, la parte de las personas que más dice de su interior (p. 17, viñetas 3 y 4). Giménez hace un uso verdaderamente magistral del plano psicológico, alternando muy astutamente los diferentes tipos, hasta los PA (p. 18, viñetas 1, 2 y 5), para acertar en el efecto creado en el lector. Y si al principio hace una especie de travelín de aproximación, más adelante (p. 19, viñetas 11, 12, 13, 14 y 15) utiliza el recurso a la inversa, es decir para alejar al lector de los personajes. Y esto viene muy bien aquí porque es el final del espejismo que ha tenido al imaginarse que se levanta y evita que Marieva se le escape para siempre. Lo que durante toda la página nos ha parecido real, el reencuentro y el beso, al final queda como dos siluetas negras sin fisonomías faciales (p. 19, viñeta 15), contraponiendo esta imagen oscura, casi borrosa, al PPP de Miguel, que cierra los ojos mientras piensa «Curioso cómo ha pasado el tiempo», convirtiendo la posibilidad de reencontrarse con su primer amor quien, por cierto, ha ido expresamente a hacerle firmar su libro. La mente humana juega malas pasadas y, en esta ocasión, evita el reencuentro deseado por los dos.

Los elementos de decorado de esta historia son mínimos. Estamos ante un ejemplo de historieta en la que sólo tienen una importancia complementaria que muchas veces desaparece, cuando el autor no quiere que nada nos desvíe la atención en los personajes, y prescinde de cualquier fondo, convirtiéndolo en blanco si se relata el presente y negro en los *flashback* o en la escena imaginada por él. Si en los *flashback* los personajes son siluetas negras, entonces el fondo es blanco para conseguir el necesario contraste. En dos ocasiones los personajes se separan del fondo negro por una especie de aureola, un espacio en blanco que los rodea, dándoles un carácter simbólico, seguramente del amor ideal imposible. La primera ocasión es en la página 19, dónde ya hemos visto que Miguel se imagina una conversación con Marieva que nunca llevará a cabo; la otra ocasión es en la última página, dónde Marieva, cuando se va, pasa junto a una pareja de jóvenes muy enamorados que se besan en la calle rodeados por este contorno blanco sobre fondo negro.

Cabe decir que esta economía en los elementos que conforman el decorado responde muy bien al tipo de historia dibujada, con pocas localizaciones. Solo tiene dos: una es en el interior del recinto donde tiene lugar la rueda de prensa, con una mesa, que apenas se ve, y cosas como un vaso, un cenicero y una caja de tabaco

(p. 18, viñeta 6); la otra localización es el exterior del recinto, con gente que hace su vida (página 15, viñeta 1; página 20, viñetas 9-11). Recordamos aquí una vez más que lo importante de estas páginas es el encuentro, después de casi veinticinco años, de dos personas que habían estado perdidamente enamoradas una de la otra, que se reconocen al momento y que ninguna de las dos da el primer paso para una posible reconciliación debido a la estupidez humana.

Precisamente por este carácter eminentemente humano de la historia los personajes y sus diálogos y reacciones se convierten en su motor. Se puede decir que hay dos protagonistas, Miguel y Marieva, y el resto son extras y figurantes, pura comparsa necesaria como ambientación. Esto no quiere decir que haya un solo personaje de facciones poco trazadas porque el Giménez de los ochenta ha llegado a una madurez gráfica al mismo nivel que la argumental. Todas las personas que salen están tratadas exactamente con la misma atención y detalle, tanto si aparecen fugazmente como si tienen un papel de peso. Los dos protagonistas son dos personas que, recordémoslo, ya han salido en el prólogo cuando eran jóvenes. La historia que comentamos pasa mucho tiempo después y nos muestra un Miguel de mediana edad bastante envejecido, con muchas canas y arrugas, especialmente en la frente, y con un cigarro como prolongación de su boca. Marieva parece que ha resistido mejor el paso del tiempo; solo está un poco más delgada y la mirada es la propia de una persona que ya está un poco de vuelta de todo. Esto queda magistralmente plasmado en la última viñeta de la segunda página, donde aparece un PP de Marieva del que destacan sus ojos, grandes y muy expresivos.

La gestualidad en esta ocasión está comedida, ninguno de los personajes que aparecen presenta una profusión de movimientos, y esto se hace muy evidente en el caso de los protagonistas, especialmente Marieva, con una cara engañosamente inexpresiva. Como los buenos actores, tanto Miguel como Marieva no necesitan mover mucho la cara para decirnos cosas importantes sin articular palabras, casi solo con la mirada, que en todo momento se convierte en la más importante herramienta de comunicación de la historieta.

Para concluir, podríamos decir que estamos ante un cómic mayúsculo, con una riqueza lingüística que lo convierten casi en paradigmático. También es una obra representativa de uno de los mejores momentos gráficos del autor, un catálogo de sus principales estilemas, como el uso del blanco y negro, la angulosidad de las caras, la modulación perfecta de las líneas, que lo dibujan todo, el uso de plano-contraplano con unos silencios tan bellos como necesarios, tantas cosas que escapan a las posibilidades de este artículo y que merecen un análisis exhaustivo para poner al autor en el lugar que se merece.

[1] Línea ideal que ordena el trayecto de lectura, según el principio de la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior (*cfr.* Barbieri, Daniele (1998): *Los lenguajes del* cómic, Paidós, Barcelona)

[2] Es interesante destacar que en los recuerdos de Miguel éstos son todos positivos, no aparece ni una de las numerosas riñas que protagonizaron y que les llevaron a la ruptura. Parece que el autor quiere constatar que el amor no se ha extinguido, que las cosas negativas han pasado a un segundo término. Pero aún así no vuelven a estar juntos, ni tan solo se dirigen una palabra de afecto.

[3] Hay excepciones destacables. Por ejemplo en la última página, viñeta 2, en la que el delta nos indica que quien habla (Miguel) se encuentra detrás de la puerta que aparece al fondo y, por lo tanto, en vez de fusionarse con una calle, termina en una especie de estrella encima de la puerta.

[4] Una ventaja narrativa del cómic sobre el cine es que mientras éste está sujeto a planos de un formato constante y unívoco, el del formato de la pantalla, el cómic tiene la total libertad para modificar estos límites, permitiendo crear viñetas apaisadas, verticales, redondas, cuadradas, rectangulares, etc., aumentando así las posibilidades expresivas y funcionales.

[© 2003 **Jaume Salvà i Lara**, para *Tebeosfera* 031019] [ver la galería de imágenes]

▲

MUVOVUM / 3 [anexo]

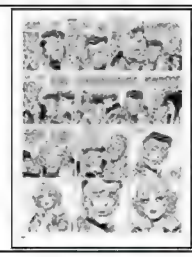
por JAUME SALVÀ i LARA

ISSN: 1579-2811

GALERÍA DE IMÁGENES

página 14 [clic sobre cada imagen para ampliar]

página 15



página 16

página 17

página 18

página 19

página 20

VÍNCULOS:

Página oficial de Carlos Giménez

[© 2003 Jaume Salvà i Lara, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

Marvel se fue a la guerra, chiribín chiribín chin chin... (Marvel y los cómics del 11-S)

por Fernando García

[El modo de vida (norte) americano, según el argentino **Ariel Olivetti**.]

El 11 de septiembre de 2001 los Estados Unidos recibieron una dosis de su propia medicina violenta. Por primera vez, las crisis internacionales desatadas a raíz de su política exterior (que en realidad es la doméstica) estallaron frente a los ojos desorbitados de la Gran Manzana, clonados hasta el agotamiento en las pantallas de televisión de todo el mundo.

No se puede probar, pero esto no deslegitima las sospechas, la propia participación del complejo militar / industrial en los atentados que demolieron el World Trade Center; y que en la actualidad le permiten a las empresas petroleras que solventaron la campaña presidencial de George W. Bush, acometer con prisa y sin pausa la construcción de una nueva arquitectura económica global desde los conquistados territorios de Iraq.

Como hecho divisor de aguas, el 11-S (o el 9-11, de acuerdo con la prensa angloparlante) influyó sobre el discurso neoliberal que mantiene una de las manifestaciones artísticas prototípicas de los norteamericanos: las historietas de superhéroes. Baluarte de la cruzada concienciadora peleada a nivel multimediático, Marvel Comics (propietaria de multimillonarias licencias como *Spider-Man*, *X-Men*, *Daredevil* y *Hulk*, no casualmente cuatro de los últimos tanques fílmicos hollywoodenses) fue la empresa del rubro que más a pecho se tomó la tarea de sostener y difundir los valores del *american way of life* según la nueva doctrina de ataques preventivos: "conmigo o contra mí".

Construyendo la "conciencia solidaria"

Nadie en su sano juicio, ni aún el más furibundo antinorteamericano, puede haber celebrado la masacre de inocentes que fue el 11-S, aunque en algunas oficinas de las Torres Gemelas se encontraran los *brokers* patrocinantes de las políticas de exclusión social que afectan al Tercer Mundo.

Apoyados en este sentimiento de solidaridad internacional hacia las víctimas, Marvel canalizó las frustraciones y los miedos de la población en una publicación catártica, destinada a juntar fondos para la Fundación de Viudas e Hijos de los Departamentos de Policía y Bomberos de Nueva York, la Cruz Roja y la Fundación Torres Gemelas. *Heroes* se presentó al público el 17 de octubre del 2001 como una compilación de ilustraciones realizadas gratuita y especialmente por los popes de la industria (Alex Ross, George Perez, Walter Simonson, Neal Adams, Dave Gibbons, Neil Gaiman, Alan Moore, Frank Miller, Joe Quesada, Todd McFarlane y Kevin Smith entre otros), abordando la tragedia desde dos ángulos excluyentes: la concepción

ideológica de que el atentado había sido un ataque a la paz mundial (no a un país específico); y el sentido homenaje del batallón de superhéroes a los verdaderos paladines de la jornada: policías, bomberos y médicos de emergencias. «La línea que separa al héroe mítico, el Capitán América por ejemplo; del trabajador que pudo haber muerto ayudando a la gente atrapada entre los escombros, es extremadamente delgada en este momento» declaró a la BBC Joe Quesada, director editorial de Marvel, durante el lanzamiento mundial de la revista.

En este escenario de construcción simbólica, resulta particularmente perturbador el dibujo del artista croata Igor Kordey, centrado en el "enfrentamiento" mantenido entre los rehenes del vuelo 93 de United Airlines y los secuestradores, siguiendo al pie de la letra la versión oficial que sostiene que el piloto terrorista Ziad Jarrah decidió «estrellar el avión momentos antes de que éste se cayera en un campo de Pennsylvania por una feroz revuelta de los pasajeros», tal como informa un cable de Associated Press de agosto del 2003, sobre la base de las teorías reveladas por Robert Mueller, director del FBI, cerrando las especulaciones sobre el caso del llamado "cuarto avión". Entrevistado por la revista *Time* días antes de la aparición de *Heroes*, Bill Jemas, presidente de Marvel, sostuvo que estas revistas especiales iban a «generar mucha pena y dolor, pero francamente, creo que vale el esfuerzo preservar el tipo de discurso que hemos escogido».

Después de recaudar más de 250 mil dólares en dos meses, Marvel volvió a la carga con *A moment of silence*, el 9 de enero de 2002. Respetando las premisas de su antecesora, la revista presentaba cuatro historietas mudas (firmadas por Kevin Smith, Igor Kordey, Joe Quesada, John Romita Jr., Bill Jemas, Mark Bagley, Brian Michael Bendis, Chuck Austen y Scott Morse) centradas en las acciones de policías, bomberos y médicos el día del atentado. Estrechando lazos con el poder político, *A moment...* estaba prologado por el propio alcalde de la ciudad, Rudolph Giuliani: «La ciudad de Nueva York –escribió- ha servido tradicionalmente como contexto para muchas de las historietas que han entretenido a los lectores por décadas. No casualmente, muchas editoriales –incluyendo Marvel- también han tomado a nuestra ciudad como su hogar. Pienso que precisamente ahora nos damos cuenta de que no tenemos que leer ficción para encontrar ejemplos de heroísmo. Los verdaderos héroes (norte) americanos han estado siempre con nosotros. Son nuestros bomberos, oficiales de policía y otros equipos de rescate, que exponen sus vidas cotidianamente para protegernos del peligro».

Resulta al menos curioso que *A moment of silence* homenajee desde su nombre a la homónima red internacional dedicada a fomentar la paz, la libertad y la buena voluntad entre los hombres, teniendo en cuenta que la misma (fundada el 24 de mayo de 1999 a raíz de la guerra en los Balcanes) se manifiesta actualmente ante la muerte de civiles ocasionada por las acciones militares de la coalición norteamericano / inglesa que invadió Irak.

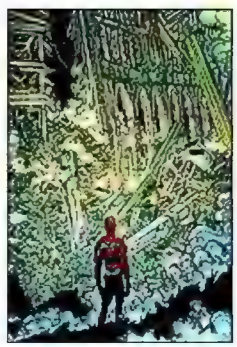
En el momento de su aparición, tanto *Heroes* como *A moment...* recibieron gran atención por parte de la prensa norteamericana, principalmente las cadenas CNN, CBS, E Entertainment Television y The Today Show. Durante las presentaciones públicas, Kevin Smith, realizador cinematográfico que colaboró en ambos proyectos, resumió el sentimiento de la industria del cómic en pocas palabras: «Mi primera reacción fue: 'Bueno, esto sí que era inesperado'. Luego pasó a 'Maniáticos de mierda'. Después cambió a: 'Mi Dios, la gente...,' porque no sabía si habían o no logrado evacuar las Torres. Y al fin: 'Vamos a la guerra'».

Preparando el terreno

En un artículo escrito para la filial italiana de Marvel, el especialista español Antonio Martín describió acabadamente la reacción de la empresa ante el ataque terrorista, teniendo en cuenta que las oficinas de la editorial estaban a pocas cuadras del World Trade Center. «La primera preocupación de Marvel, el día 12 de septiembre

de 2001, fue comprobar que todo el equipo (...) se encontraban bien. Asimismo, el portavoz de la editorial, Bill Rosemann, definió la situación como de shock y perplejidad ante lo ocurrido e informó que los empleados se habían lanzado a la calle para donar sangre. (...) Desde el primer momento la decisión unánime fue que había que hacer algo especial, que diese testimonio de los terribles hechos sucedidos y de la lucha heroica que bomberos, sanitarios y policía mantenían contra la muerte entre las ruinas de las torres caídas».

Dicha respuesta, en forma de historieta, se hizo efectiva en las páginas de *The Amazing Spider-Man* Nº 36 (guión de J. Michael Straczynski y dibujos de John Romita Jr.), lanzada a todo trapo el 14 de noviembre de 2001. La elección del Hombre Araña como vocero oficial de Marvel no fue casual. El superhéroe arácnido es la figura más reconocida de la empresa (incluso tiene un globo gigante en el desfile del Día de Acción de Gracias) y sus historias están galvanizadas con los escenarios de Nueva York como las de El Eternauta lo están con las calles de Buenos Aires. Para Axel Alonso, director editorial de la revista, la misma es «la declaración de principios de Marvel sobre lo acontecido el 11 de septiembre».



El número arranca con la llegada del Hombre Araña al 'Ground Zero', segundos después del colapso de la segunda torre; y mediante textos en off va guiando al lector por todos los estadios emocionales que sacudieron a los neoyorquinos la mañana del 11-S. La aventura abusa de sensacionalistas golpes de efecto, buscando el involucramiento afectivo antes que el análisis racional. Nueva York (y por traslación los Estados Unidos) han recibido un ataque que no merecían y en la unión de todos sus habitantes, la ciudad (y la nación) encontrarán la fuerza para salir adelante e imponer justicia.

En la aventura (aplaudida por el *New York Times*, *USA Today* y la cadena MTV) los superhéroes y sus declarados archienemigos olvidan sus diferencias y colaboran con las fuerzas de seguridad, rescatando heridos y socorriendo a los necesitados. Parece un dato menor, pero en un universo ficticio donde el bien y el mal están diametralmente polarizados, la representación de paladines y villanos trabajando codo a codo transfiere los conceptos de maldad y enemistad a la figura causante de todo el daño: Osama Bin Laden y la red terrorista Al-Qaeda.

A pesar de algunos contundentes parlamentos antifundamentalistas, la historia respeta a rajatabla la versión de los hechos difundida por el Pentágono, incluida la "rebelión" a bordo del cuarto avión. Llama la atención el sometimiento ideológico de Straczynski, creador de la serie televisiva *Babylon 5* y reconocido izquierdista, que en esos meses se encontraba metaforizando su postura crítica frente al poder establecido en las páginas de la miniserie del sello Image *Midnight Nation*, donde el infierno (licencia poética para hablar del neoliberalismo globalizado) se encontraba, literalmente, en las Torres Gemelas.

Enviando los marines

Consultado a fines del 2002 por la emisora de cable The History Channel, Stan Lee (creador del Hombre Araña, *alma mater* de Marvel y uno de los diez guionistas más importantes de la historia de la historieta mundial) sostuvo que, tras el 11-S, la sensibilidad de los lectores norteamericanos "no toleraría la ridiculización de los personajes de origen árabe o musulmán", pero nada dijo sobre la utilización de los superhombres como soporte ideológico a los planes colonialistas defendidos por la administración Bush Jr.

Superhéroe y soldado, el Capitán América corporizó como nadie este proyecto unilateral norteamericano. Con su revista relanzada hacia lectores adultos el 24 de abril de 2002, como parte de la línea Marvel Knights, el Centinela de la Libertad (así suelen referirse al paladín en el universo de ficción) se adscribió explícitamente a la nueva postura de dominio hegemónico. «La testosterona patriótica de nuestro hombre sale de sus puños enojados, no de su retórica eterna. El lucha para conquistar el sueño Americano, temiendo que nunca tendrá la ocasión de experimentarlo en carne propia. ¿Revolución? Quizá no. Pero éste es el nuevo acuerdo», declaró John Cassaday, dibujante a cargo de la nueva etapa de *Captain America*, al referirse al obvio paralelismo existente entre el título de la saga ("The

New Deal") y el plan de reactivación económica encarado por Franklin Delano Roosevelt en la década de los años 1930.

En la trama escrita por John Ney Rieber, el Capitán América colabora en las tareas de rescate entre los restos de las Torres Gemelas, mientras Osama Bin Laden sonríe diabólicamente ante la magnitud del ataque. La siguiente secuencia encuentra al superhéroe liberando al pueblo rural estadounidense de Centerville de los embates terroristas de la red Al-Tariq, incluyendo explícitas descripciones gráficas de guerreros ataviados con indumentarias islámicas inmolándose como bombas humanas. Con el correr de las páginas, el Paladín de la Democracia manifiesta encabezar esta lucha para evitar la Tercera Guerra Mundial y la masiva muerte de civiles inocentes que ese conflicto acarrearía.

Para Marvel (igual que para los halcones del Pentágono) la guerra golpeó las puertas de casa y la respuesta debía ser tan intimidatoria como destructiva. «Dados la naturaleza y alcance de nuestros enemigos, ganaremos este conflicto con la paciente acumulación de éxitos, enfrentando una serie de desafíos con decisión y propósito. Hoy nos centramos en Afganistán, pero la batalla es más amplia», había dicho George W. Bush en el mensaje que emitió desde la Casa Blanca en la madrugada del 7 de octubre de 2001, mientras lanzaba la "Operación Libertad Duradera" contra el ejército Talibán, y la administración a su cargo recortaba drásticamente los derechos y las garantías individuales de los ciudadanos norteamericanos.

Desde su columna para el sitio de internet *Laughing Mad Scribes*, el periodista David Accampo reveló que «esta nueva encarnación del Capitán América había sido desarrollada *antes* del 11 de septiembre. (Marvel) estaba decidida a volverlo un personaje más relevante, incorporando situaciones reales relacionadas con las políticas locales y globales de los Estados Unidos. Hay grandes posibilidades de que la escena referida al 11-S fuera agregada más tarde, con la intención de asentar al supersoldado mucho más firmemente en este nuevo escenario». ¿Y la utilización de terroristas islámicos como enemigos declarados de la gran nación del norte?

Marvel nunca se ocupó de aclarar estos puntos.

Invocando la llamada del deber

Subida al paroxismo patriótico que atravesaba la sociedad norteamericana y apoyándose en las altas ventas de los especiales *Heroes* y *A moment...*, Marvel se abocó al desarrollo de una serie de revistas circunscritas al actuar cotidiano de las fuerzas de seguridad. Total, ¿por qué no ser buenos ciudadanos y ganar algo de dinero al mismo tiempo?.

La línea *The call of duty* fue lanzada al mercado a bombo y platillo, contando con un apoyo de los medios masivos de comunicación inédito en el ramo. Se trataba de tres miniseries interconectadas por una secundaria línea argumental: *The Brotherhood* (seis números entre junio y diciembre de 2002, por Chuck Austen y David Finch), protagonizada por el cuerpo de bomberos; *The Precinct* (cinco números entre julio y noviembre de 2002, por Bruce Jones y Tom Mandrake), abocada al accionar de la Policía; y *The Wagon* (cuatro números entre agosto y noviembre de 2002, por Chuck Austen y Daniel Zezeljy), dedicada a los médicos de emergencias. Estas historietas no hacían mención a los eventos del 11-S, sino que se apropiaban de la amplia popularidad de las figuras públicas para tratar temáticas de corte humano... con algún toque paranormal.

Este es el aspecto más controvertido de *The call of duty*, sobre todo por la incorporación de una niña fantasma que repite su mística letanía («Sobreviene la guerra») cada vez que se hace presente en un escenario de destrucción masiva accidental. Al final, la manifestación espectral resulta ser la hija de un científico norteamericano, que la envía a través del tiempo y del espacio para vaticinar el advenimiento de un futuro conflicto bélico en el que se jugaría el destino de la raza humana. ¿La fecha? El año 2003. ¿Los motivos? Armas químicas, en particular un novedoso tipo de toxinas nerviosas.

Curiosamente (o no tanto), nueve meses antes de que la coalición angloparlante invadiera Irak, Marvel articulaba en sus productos más específicos las argumentaciones que servirían de fachada a la conquista territorial de las segundas reservas petroleras más importantes del mundo. ¿Casualidad o causalidad? La resignificación del costado "realista" de las ficciones centradas en la nueva Santísima Trinidad (Bomberos, Policías y Médicos de Emergencia) coincidió con una desestabilización coyuntural de la precaria legitimidad alcanzada por las acciones de Gobierno tras el 11-S.

Durante la serialización de *The call of duty* estalló la nueva oleada de fraudes contables en las grandes empresas; la Secretaría del Tesoro (a cargo del empresario John Snow, en reemplazo del controvertido Paul O'Neil) lanzó una nueva política impositiva para favorecer a los reconcentrados grupos de poder; la administración Bush continuó sin poder frenar la divulgación de los excesos cometidos por la fuerza de ocupación norteamericana en Afganistán; y entró en vigencia el Tribunal Penal Internacional en La Haya, capacitado para procesar a los acusados de crímenes de guerra y de lesa humanidad. Un punto al que se opusieron, abiertamente, el presidente norteamericano y su grupo de asesores.

Vigilando la *pax* mundial

Coincidiendo con la caída de Bagdad, en abril de 2003 Marvel presentó la miniserie en cuatro entregas *The call* (guión de Chuck Austen y dibujos de Pat Olliffe), donde los miembros de las fuerzas de seguridad públicas protagonistas de *The call of duty* fueron transformados en un grupo de superhéroes como los X-Men, cada uno con personalidad secreta, poderes de semidiós y villanos a su altura. Al parecer, el diseño de un rebalanceo geopolítico estratégico estaría fuera de las capacidades de los supervivientes del 11-S.

Para compensar la pérdida de "realismo" y "drama humano", la editorial lanzó al mercado la antología de tres números *411* (número telefónico de primeros auxilios), una revista que «no es ni antinorteamericana, ni antiiraquí, ni antifrancesa (durante la nueva guerra del golfo, Bush Jr. había calificado a Francia y Alemania como la "vieja Europa" por no apoyar los ataques militares unilaterales contra Saddam Hussein), ni antiisraelí. *411* es proraza humana. Es un tributo a los pacificadores, a la gente que ofrece la otra mejilla a la violencia, a aquellos que se rehúsan a perder de vista el punto de que sus enemigos también forman parte de su propia comunidad», escribió en una gacetilla de prensa del 7 de marzo de 2003 el presidente de Marvel, Bill Jemas.

En el camino de la justificación ideológica al autoasumido rol de policía del mundo, *411* acompaña el discurso oficial poniendo a su servicio el renombre de figuras ajenas a la historieta, pacifistas reconocidos internacionalmente como Tony Kushner, autor teatral ganador de los premios Pulitzer y Tony; la activista antinuclear (nominada al Premio Nobel) Helen Caldicott; y el Dr. Arun Ghandi, nieto del Mahatma Gandhi y cofundador del Instituto M.K. Gandhi para la No Violencia.

Esta preservación de la paz mundial, argumento preferido por la Casa Blanca para hacer legítima la "lucha contra el terrorismo", no es otra cosa que la ingerencia política, militar, económica, financiera y cultural de los Estados Unidos en las naciones soberanas del mundo. Por eso, la nueva Doctrina de Seguridad Nacional

que Bush Jr. instaló globalmente, define como terrorista a todo aquel que atente contra los intereses de los Estados Unidos en cualquier parte del mundo, pretenda obtener mayor poderío bélico o ponga en peligro la administración de los recursos petrolíferos, de uranio, gas, agua potable...

Habiéndose atribuido la facultad de actuar unilateralmente al margen de los organismos internacionales, la primera potencia mundial dio por tierra con los parámetros del Derecho Internacional. Y al que no le guste, que se arregle con los marines.

O con los superhéroes de Marvel.

[leer parte segunda del artículo]
[ver las galerías de imágenes]

[[© 2003 **F. García**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

Marvel se fue a la guerra, chiribín chiribín chin chin... (Marvel y los cómics del 11-S) (y 2)

por Fernando García

[El espíritu de América, según **Jim Steranko**. Haga clic sobre la imagen para ampliarla]

Propaganda: El primer frente de ataque

Los Estados Unidos tienen una larga e importante trayectoria de sugestión masiva a través del arte de los carteles propagandísticos, desarrollada principalmente después de la II Guerra Mundial. La exaltación patriótica producida por los atentados del 11-S también se manifestó en una serie de imágenes fijas que intentaban reconstruir la prepotente identidad nacional, golpeada tras el derrumbe de las Torres Gemelas.

Como en el caso de las historietas, Marvel fue la primera editorial en sumarse a las campañas de propaganda, poniendo a sus superhéroes a disposición de la labor del Pentágono. En diciembre de 2001, la Casa de las Ideas, Vanguard Productions y la distribuidora Diamond juntaron esfuerzos para presentar las limitados 2.500 unidades de *The Spirit of America*, impresionante ilustración de Jim Steranko protagonizada por un Capitán América abiertamente dispuesto a luchar. «Tras la estela de muerte y destrucción terrorista, América se ha reunido con un sentido renovado del patriotismo y una poderosa resolución de proteger la libertad de la nación», editorializaron las empresas al momento de ofrecer el producto al mercado. «Fui conmocionado por el 11-S –escribió Steranko-. Todo era tan triste, tan terrible. Los que tuvimos la suerte de no estar allí en ese momento, debemos hacer algo. Yo realicé la que creo es la pintura definitiva del Capitán América».

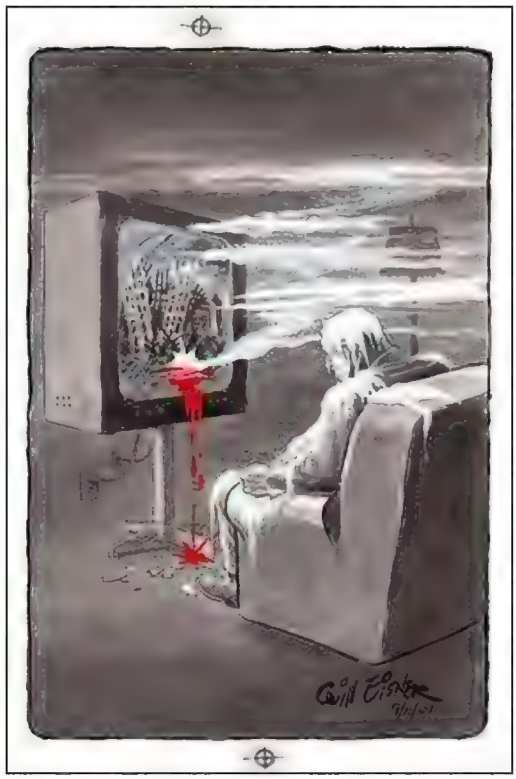
El segundo artista gráfico en sumarse al frenesí patriotero fue Joe Jusko, quien supo ser miembro del departamento de Policía de Nueva York. El ilustrador utilizó la figura del Capitán América para despedir a los muertos con un marcial saludo militar: «Los héroes que pueblan nuestro universo de fantasía pueden volar, doblar el metal y alzar toneladas de escombros con sus manos desnudas. Desafortunadamente, los héroes reales del World Trade Center no poseían ninguno de esos poderes... y murieron, dejando atrás esposas, maridos y niños. Y a diferencia de los héroes de nuestra imaginación, ellos no volverán. Ni el próximo mes, ni el próximo año», escribió Jusko para la presentación oficial de la litografía coproducida por Marvel y Dynamic Forces en enero de 2002.

Ese mismo mes, ambas empresas dieron a conocer otra litografía, esta vez protagonizada por Hulk e ilustrada por Randy Green. *Ready for battle* mostraba al gigante esmeralda «sosteniendo a un niño en pleno 'Ground Zero', listo para defender a nuestro país junto con los hombres y las mujeres de nuestras fuerzas armadas», tal como rezaba la descripción comercial.

Al igual que con *Heroes* y *A moment of silence*, el dinero recaudado fue donado a distintas fundaciones honorarias y a la Cruz Roja.

No toda la historieta que reluce es Marvel

La postura belicista y hegemónica propagada por la Casa de las Ideas no fue la única visión que las revistas de historietas norteamericanas echaron sobre el 11-S. Menos radicalizados y más universales resultaron los dos volúmenes de *9-11: Stories to remember* (enero de 2002), producidos por Dark Horse y DC Comics, que contaron con la participación de Mike Mignola, Alan Moore, Peter Kuper, Humberto Ramos, Will Eisner, Alex Ross, Dave McKean, P. Craig Russell, Dave Gibbons, Frank Miller, Stan Lee, Bill Sienkiewicz, Neal Adams, Denny O'Neil, Michael W. Kaluta, Joe Kubert, Richard Corben, Tim Sale, Neil Gaiman, los españoles José Luis García López, Carlos Pacheco y José Luis Ágreda, y la de los argentinos Carlos Meglia, Enrique Alcatena, Pablo Maiztegui-Francisco Solano López, Enrique Breccia, Ariel Olivetti y Eduardo Risso, entre otras luminarias internacionales.



Resulta llamativa la mayor amplitud ideológica que presentan estos breves relatos al intentar entender las razones por detrás del atentado y plantear la construcción de una política exterior alternativa a la propuesta por la administración Bush Jr., todo ello al tiempo que se rinde el consabido homenaje a policías, bomberos y personal médico. Más aún, teniendo en cuenta que detrás de una parte del proyecto se encuentra el conglomerado Time / Warner / America On Line (AOL), propietarios de DC. Seguramente, esta libertad de opinión guarda relación con el resguardo de la propiedad intelectual que algunos autores mantuvieron sobre sus trabajos en ambos tomos de *9-11: Stories to remember*, relegando a DC y a Dark Horse al rol de compiladores, salvo en el caso de que se utilizaran explícitamente personajes bajo su dominio editorial.

Este mismo espíritu sobrevoló también las páginas de *9-11: Emergency Relief* (Alternative Comics, enero de 2002), volumen antológico en el cual participaron Frank Cho, Will Eisner, Jeff Smith, Harvey Pekar, James Kochalka y Mark Wheathley; y los dos números de *Tuesday* (Kim-Rehr Productions, octubre-noviembre de 2002), donde el dibujante Henrik Rehr, responsable de la tira *Ferd'nand* desde 1989, rememora sus vivencias particulares del 11-S, mientras buscaba con desesperación a su hijo en la zona del desastre.

A la sombra de ninguna Torre

Tras el atentado, la postura más crítica fue tomada por los artistas que se desempeñan en los medios gráficos masivos, diarios y publicaciones de interés general, más allá del reducido gueto de las revistas de historietas o comic books. Entre todas las voces que se alzaron, la más virulenta fue la de Art Spiegelman, ganador del Premio Pulitzer en 1992 por *Maus* y director de arte del influyente *The New Yorker*.

A principios de 2002, diferencias ideológicas llevaron a la ruptura entre el historietista y el semanario, que se encontraba mucho más cerca del discurso único entronizado por el Pentágono que de las dudas planteadas por Spiegelman. «Desde que cayeron las Torres Gemelas, parece como si estuviera viviendo en un exilio interno, o como un disidente político confinado a una isla. Ya no me siento en armonía con la cultura norteamericana, especialmente ahora que todos los medios de comunicación se han vuelto conservadores y tremendamente tímidos», declaró el creador de *Raw Comics*.

Desde el 6 de septiembre de 2002, Spiegelman se encuentra desarrollando la historieta autobiográfica *In the shadow of no Towers* para el semanario *Forward*,

único medio norteamericano que se animó a cobijar este durísimo trabajo contra la conquista hegemónica comandada por George W. Bush y su ejército de halcones. «Intento conseguir las fotos de este desfile –sostiene Spiegelman-, al menos las relacionadas con sus consecuencias directas, que son esta monstruosa situación geopolítica en la que hemos caído, con un alerta rojo permanente para la guerra y una interminable sed de petróleo que nos ha llevado a protagonizar algunas aventuras extrañas y, seguramente, nos llevará a otras en el futuro».

In the shadow of no Towers está siendo publicado en Europa por el diario alemán *Die Zeit* y la revista británica *The London Review of Books.*

[ver las galerías de imágenes]

VÍNCULOS:

Exhibición de páginas de comic books sobre 11-S https://www.loc.gov/exhibits/911/911-comics.html

---

[[© 2003 **F. García**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

PORTADA
TEBEOSBLOG
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

Marvel se fue a la guerra, chiribín chiribín chin chin... (Marvel y los cómics del 11-S)

GALERÍA de la parte primera del artículo [haga clic sobre cada imagen para ampliar]

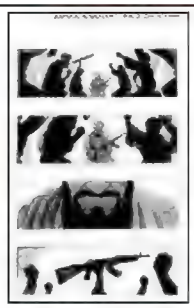
A los pocos días del atentado, Marvel distribuyó esta ilustración de Mike Deodato

"Avión de Pennsylvania", llamativa ilustración de Igor Kordey

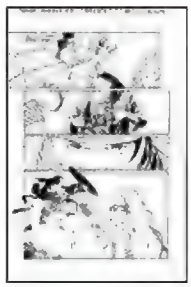
Ilustración de Joe Quesada y Alex Ross para el segundo proyecto benéfico

Luto. Así se presentó el Nº 36 de *The Amazing Spider-Man*

La peor pesadilla del arácnido



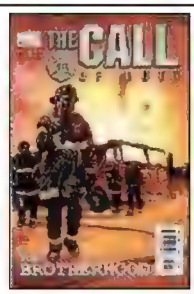
La figura de Osama Bin Laden como enemigo de la democracia norteamericana



Terroristas islámicos. La inmolación como arma.

Cuando queremos sabemos ser pacifistas

Portadas de John Cassaday para la saga *The New Deal*, recuperando para el Capitán América la gráfica propagandística de la II Guerra Mundial. Se muestra los números 1, 3, 5 y 6 (los números 2 y 4 aderezan la primera parte del artículo)



El cuerpo de bomberos, protagonistas de *The call of duty: The Brotherhood*. Se muestra los números 1, 2, 5 y 6 (el número 3 adereza la primera parte del artículo)

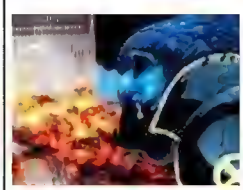
Departamento de Policía de Nueva York, eje central de *The call of duty: The Precinct*. Se muestra los números 1, 2, 3 y 5

Médicos de emergencias, figuras preeminentes en *The call of duty; The Wagon*. Se muestra los números 1, 2, 3 y 4

GALERÍA de la segunda parte del artículo [haga clic sobre cada imagen para ampliar]

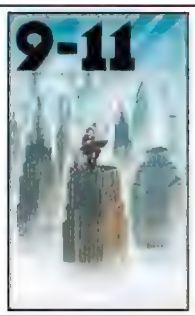
Joe Jusko homenajea a la Policía

Hulk, arma biológica utilizada por el Pentágono



Fotomontaje para la portada de una edición limitada de New X-Men N° 117, por Frank Quitely

Alan Moore informa desde el "Ground Zero" en *9-11* vol. 1



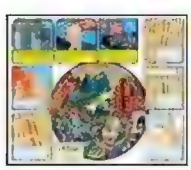
Portadas de *9-11: Stories to remember* Vol. 1 (por Eric Drooker) y Vol. 2 (por Alex Ross).

Portada de Frank Cho para *9-11 Emergency Relief*.

P. Craig Russel usó un poema de la I Guerra Mundial para reflejar el atentado del 11-S.

Tuesday. El 11-S en la memoria de Henrik Rehr.

Art Spiegelman y su Pequeño Manual de Política Exterior norteamericana.



Nueva York: Antes, durante y después, por Art.

La famosa portada de *The New Yorker* de Art Spiegelman.

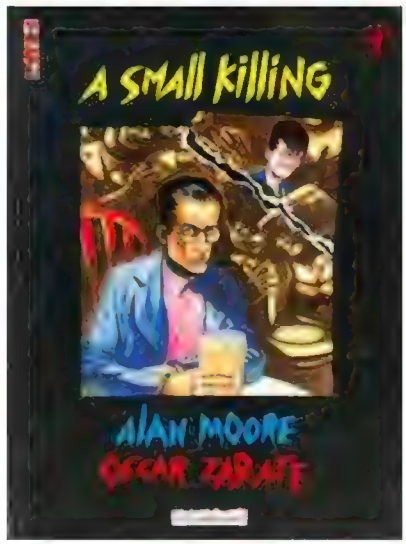
ISSN: 1579-2811

UN PEQUEÑO ASESINATO

Un pequeño asesinato
Guión: Alan Moore
Dibujo: Oscar Zárate

Planeta-DeAgostini: Trazado, Barcelona, 2002

Edición original: *A Small Killing*, Gollancz, 1991 [hubo una edición posterior por VG Graphics / Dark Horse en 1993]



[Ilustración de la cubierta: **O. Zárate**]

A Small Killing: política y simbología

comentario por **Antonio Pineda**

A Small Killing es una *graphic novel* publicada en Gran Bretaña en 1991 por Victor Gollancz, y en 1993 en Estados Unidos por Dark Horse. Recibió el premio Eisner a la mejor *graphic novel* en 1994 y es, desde varios puntos de vista, una de las mejores obras escritas por Alan Moore, que en este caso cuenta con el dibujo (más elementos argumentales) del dibujante argentino Oscar Zárate.

No obstante, cada vez que se enumeran las obras maestras escritas por Alan Moore, *A Small Killing* suele ser una notoria ausencia. *Watchmen* o *From Hell* ocupan por lo general los primeros puestos en tales enumeraciones. *V for Vendetta* nunca abandona la lista, como tampoco *Swamp Thing*. Pero *A Small Killing*, a pesar de participar de algunas de las características que hicieron de las obras citadas lo que son (el uso de la simbología como factor narrativo, la crítica política, el paralelismo entre el individuo y la sociedad, etc.) no ha entrado en el "canon" de las obras mooreanas.

Puede que la explicación radique en la situación de "bisagra" que ocupa *A Small Killing*. Fue escrita en un periodo de transición en el que Moore abandonó (por un tiempo) el género de superhéroes para adentrarse en otros temas, desde el erótico al histórico. Pero comparte con sus trabajos sobre superhéroes una cualidad fundamental que está más o menos ausente de sus obras de la década de 1990: la crítica política explícita al liberalismo conservador de Margaret Thatcher y Ronald Reagan. La perspectiva que Moore adoptó en trabajos ulteriores sobre el tema político (tema que, por otra parte, vertebra toda su obra) se diluía en aspectos culturales más generales o en reflexiones sobre la sexualidad, o incluso sobre la magia. En cierto modo, *A Small Killing* es, hasta el momento, la última obra *política* de Moore, y, en todo caso, un compendio de su trabajo en la década de 1980.

La transformación conservadora

Esencialmente, y desde el punto de vista político, *A Small Killing* es la historia de la transformación de un sujeto: Timothy Hole, un joven izquierdista que acaba integrándose en una cultura derechista. Cuando su conciencia alcanza un punto de saturación determinado, se produce un proceso de regresión a sus orígenes en todos los aspectos (no sólo político) y, de la lucha entablada entre la persona que fue (representada por el niño que le persigue durante toda la historia) y la que es, surge un nuevo Tim Hole. En realidad, el tema central de *A Small Killing* es la relación entre la conciencia y la forma en que el pasado, y nuestros actos, inciden sobre ella; la cuestión política, en concreto, es uno de los principales integrantes de

la conciencia del personaje. El nombre de la novela gráfica, *A Small Killing* ("Un pequeño asesinato") se debe a que los *small killings*, las crueldades y traiciones que Hole ha ido realizando a lo largo de los años, quieren ser devueltos o vengados con otro *small killing* por parte de la misma conciencia de Tim Hole. En otras palabras, quiere ajustar cuentas consigo mismo.

A este respecto, el germen de *A Small Killing* se encuentra tanto en la producción anterior de Moore como en la cultura *yuppie* de la década de 1980. Historietas como *V for Vendetta*, *Swamp Thing* o *Watchmen* están motivadas en parte (y sin contar el interés de Moore en indagar las posibilidades técnicas del medio) por una reacción política contra los mandatos conservadores de Margaret Thatcher en Gran Bretaña y Ronald Reagan en Estados Unidos durante esa década. Algunas escenas de *Miracleman* también tratan lateralmente el tema del thatcherismo.

¿Cómo se representa esta cultura *yuppie* en *A Small Killing*? Dado que la obra comienza narrando la estancia de Hole en Estados Unidos, la primera plasmación responde a su forma más pura: el mundo neoliberal de *yuppies* y ejecutivos reflejo del reaganismo, representados como algo grotesco por el dibujo de Zárate. Como recuerda Alan Moore (en Rodríguez, 2002: 102), «el personaje [Tim Hole], en cierto modo, tenía que ser la suma y síntesis de la cultura que nos rodeaba en esos momentos, a finales de los años ochenta». En la *graphic novel* se muestra un mundo acelerado y lleno de prisas, lleno de fiestas y (se insinúa) lleno de obsesión sexual, con referencias a lo que parecen ser iconos culturales de ese mundo. El poder y la lógica de dominio que caracterizan la cultura capitalista también se insinúan con claridad: «No tienen piedad [*ruthless*]. Todo el mundo lo sabe», dice Hole sobre dos importantes marcas de refrescos (63)[1]. También hay reflejos del reaganismo en ámbitos no *yuppies*, como el anticomunismo que se insinúa entre los agentes de aduanas, o el sempiterno rostro sonriente de las azafatas de vuelo (algo parecido a lo que hicieron magistralmente Frank Miller y Bill Sienkiewicz en *Elektra Assassin* con el candidato presidencial Ken Wind, casi siempre sonriente).

En concreto, se refleja el universo laboral de la publicidad, con *yuppies* que hablan incansablemente de campañas y marcas comerciales. Para Moore, «el hecho de que Timothy Hole trabaje en publicidad a mí me parecía emblemático de la cultura de los años ochenta» (en Rodríguez, 2002: 102). También se refleja la absorción de otros discursos culturales por parte del discurso publicitario: por ejemplo, unos publicitarios hablan del uso de la escena de la escalera de Odessa en *El acorazado Potemkin*, de Eisenstein, para vender un producto infantil. Esta absorción cultural se relaciona también con aspectos más generales de la cultura occidental: «Lo que quiera que Occidente signifique para ellos [dice Hole sobre Rusia], lo asociaremos con Flite» (el producto que se quiere introducir en la Rusia postsoviética). «Quieren ser americanos. Es obvio. Es inútil adivinar sus necesidades. Les venderemos las nuestras. Nuestra cultura, nuestros apetitos (...). Libertad. Elección. Bienes de consumo. Sexo, por supuesto, con moderación...» (52). Lo más curioso es que el personaje que dice esto, Hole, es un inglés que, evidentemente, ha absorbido la cultura de Estados Unidos. Más aún, Hole está fascinado por este país: «Oh mira, fuera de la ventana, mira el cielo sobre el aeropuerto, todos esos colores extraños, colores americanos, es hermoso, parece tan perfecto (...)» (4). Hole piensa esto sentado en un avión que va a despegar; en la misma viñeta, una azafata lleva una pajarita y una camisa que reproducen las barras y estrellas de la bandera estadounidense. A esta simbología se añaden en *A Small Killing* otros elementos, como los McDonald's que se muestran en Sheffield, la ciudad natal del protagonista. Esta capacidad de penetración de la cultura estadounidense y su simbología también sería comentada por Moore en *From Hell*, cuando los representantes de un espectáculo del Oeste le plantean a Abberline la fuerza de la ilusión, prefigurando así la hegemonía planetaria de la cultura del espectáculo estadounidense.

El ataque más directo a la cultura *yuppie* se realiza utilizando la publicidad (que, como veremos, simboliza la traición de Hole a sus aspiraciones artísticas pretéritas) y la violencia implícita en esa cultura. Uno de los anuncios más exitosos de Hole para una marca de coches muestra a una mujer joven, de rostro atemorizado, huyendo al parecer de unos automóviles que la persiguen y compiten entre ellos. El perfil del *target* o público objetivo del anuncio es un individuo «joven, soltero, blanco, varón, que gana entre diez y quince mil libras anuales» (41). Ahora bien, el anuncio muestra que el coche publicitado, de marca "*Ryoku Raider*", está más cerca que los otros coches (la competencia) de la hermosa y elegante mujer que

corre. Si a esto se le suma el eslogan del anuncio, «Te pone al frente de la manada»[2], queda claro el carácter de cacería y rapacidad contra las mujeres que expresa el anuncio y, por extensión, la vida de Hole y la cultura de los "triunfadores" típica de la década de 1980. No hay que olvidar, además, que la marca del coche, "*Raider*", proviene de "*raid*", que significa "ataque".

Por otro lado, la habitual maestría de Moore para la condensación de significados y la articulación de isotopías semánticas (es decir, el efecto de la recurrencia de un mismo sema o elemento semántico, la reiteración de unidades de significación) se pone de manifiesto una vez más: en la misma viñeta en que Hole explica el perfil *yuppie* de su público, Moore y Zárate muestran el interior de una estación de metro londinense, con mendigos por todas partes. El contraste semántico y la crítica ideológica se elevan a la categoría de geniales cuando vemos que una de las manos de los mendigos, en el gesto de pedir limosna, está dibujada con pocos y leves trazos, y su falta de color (está en blanco) contrasta con los tonos azulados de la viñeta. En otras palabras, la mano del mendigo parece invisible, como invisibles son los mendigos (que, no por casualidad, son dibujados sin rostro) para la ideología neoliberal y para los que pasan por el metro, como un hombre que les ignora, una mujer que tapa los ojos a su hijo y otro hombre que se pone un pañuelo en la nariz.

No obstante estos aspectos del capitalismo anglosajón en general, la crítica social central de esta *graphic novel* se dirige a la bestia negra de Moore en el aspecto político: el thatcherismo. Como ha observado Carlos Sampayo (2002: 5), Margaret Thatcher es «una presencia, no evidente [que] gravita sobre el asunto» en *A Small Killing*. Para empezar, Tim Hole procede de Sheffield, una de las ciudades que experimentaron la política económica thatcheriana y su proceso de desindustrialización. ¿Es casual, por otro lado, que el año en que Hole se marcha de Sheffield para comenzar su carrera en la publicidad es 1979, el año en que Thatcher llega al poder? Uno de los bocadillos impersonales que forman los murmullos en los lugares públicos por los que pasa Hole parece referirse a Thatcher al decir «Labour, just to get her out» (literalmente, «Trabajo, sólo para sacarla»), frase que podría entenderse como una referencia a los laboristas (Labour Party) para sacar a Thatcher del gobierno.

El estado de la sociedad británica bajo el thatcherismo también es puesto de manifiesto cuando Moore y Zárate muestran una brutal pelea callejera en Londres entre la policía y lo que parece ser una banda juvenil, insinuando además que la situación es bastante usual: «Oh, otra pelea (...)» (47), dice una de las voces entre la multitud. Con los tintes rojizos de las viñetas de la página 48, y los trazos de Zárate, que parecen llamas, se connota claramente la idea del infierno unida al conflicto social, de forma parecida a como se hacía en *Watchmen* con escenas como la de los disturbios callejeros o los campos incendiados mientras el Comediante masacra vietnamitas. También como en la historia del Comediante en Vietnam, en la escena citada de *A Small Killing* aparece una mujer llorando. Y si el Comediante decía que los disturbios callejeros eran la realización del Sueño Americano, esta pelea callejera londinense parece ser un comentario sobre la Gran Bretaña thatcheriana.

No obstante, la crítica de Moore no supone una mera demonización panfletaria de Thatcher. También arremete contra la población británica en general, lo que supone un reflejo de la idea (también expuesta en *Watchmen*) de que todos nosotros, con nuestras decisiones individuales, vamos creando el mundo. Como reflexiona Hole,

> «... y Thatcher, esas segundas elecciones, no podíamos creerlo. Me alegra no haber estado aquí para las terceras, aunque, en realidad, Nueva York supone en parte salir del fuego para caer en las brasas... Ya sea ella con sus Belgranos y sus documentos oficiales perdidos, o Bush con sus Contras [...], lo afrontan con confianza, reescriben la historia, hacen creer que nada ha ocurrido, y todo el mundo está de acuerdo con ello... Todo el mundo les vota. Todo el mundo finge que es...» (35).

El individuo y la sociedad

Todos los elementos señalados conforman el contexto de una crítica ideológica que no se articula en un plano puramente abstracto. Al fin y al cabo, la narración se desarrolla desde un punto de vista subjetivo, mediante un monólogo interior, y es lógico que todas las transformaciones culturales del neoliberalismo pasen por el filtro de un individuo en concreto. Más exactamente, el recurso mooreano para ilustrar la equivalencia entre la transformación social y la transformación individual es la puesta en paralelo de ambas transformaciones. En palabras del guionista de Northampton,

> «por supuesto, existe un paralelismo entre los actos de un individuo y los actos de toda una cultura... los medios de comunicación, los políticos... todas estas áreas tienen un montón de similitudes con los actos de Timothy Hole. Todos bloquean su pasado, todos niegan la parte desagradable de su historia, los crímenes enterrados, los pecados olvidados, las atrocidades archivadas» (Moore, en Rodríguez, 2002: 107).

La siguiente cita de Moore revela que el paralelismo individuo / sociedad en *A Small Killing* no se limita al *revival* conservador de la década thatcheriana, pues ha sido a su vez reavivado y perfeccionado por el "Nuevo Laborismo" de Tony Blair:

> «(...) aunque "A Small Killing" es un libro muy centrado en la época de Thatcher, el otro día me di cuenta de que Timothy Hole es un buen prototipo de la generación Blair, más que el de un conservador Tatcheriano [sic]. Creo que en Timothy Hole hay un precedente de esta nueva época de conservadurismo que estamos viviendo, de gente que hace quince años aún eran radicales que creaban bandas de música punk. Esto hace que, en cierto modo, "Un pequeño asesinato" sea muy actual, ya que creo que el tipo de política que estamos llevando a cabo en Europa actualmente, y especialmente en Gran Bretaña, está siendo llevada a cabo por gente muy similar a Timothy Hole, gente que nunca se sentó a la mesa con sus yoes anteriores, que nunca abrieron sus botes llenos de bichos y pecados personales. Pienso que eso es lo que hace que "Un pequeño asesinato" continúe teniendo mucha vigencia, incluso aunque realizáramos la obra hace ya más de diez años» (Moore, en Macho, 2002: 4).

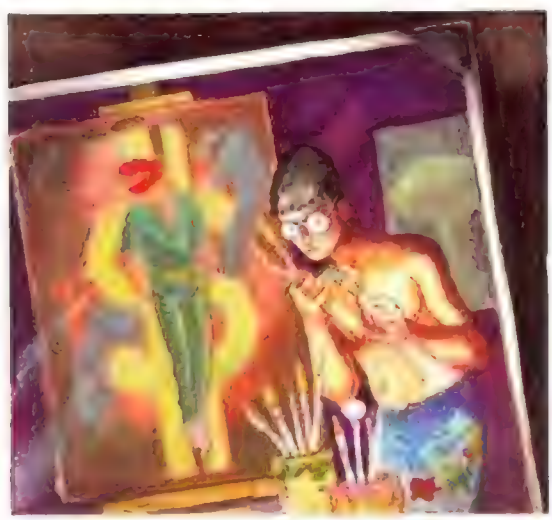
Centrándonos en *A Small Killing*, en el nivel individual nos hallamos ante el paso de un Timothy Hole "A" a un Timothy Hole "B"; un paso que presenta muchos matices y aspectos en *A Small Killing*, pero que, en el aspecto puramente político, podría resumirse como el paso de un Hole socialista a un Hole capitalista. En palabras de Moore,

> «este personaje, como muchos *yuppies* de los años ochenta, seguramente tenía un pasado durante su juventud en la que era de izquierdas. La mayoría de los *yuppies* habían sido *hippies* 10 o 15 años antes. Así que hicimos que Timothy Hole le vendiera una bebida refrescante americana a Rusia, suponiendo que eso correspondería a traicionar una gran cantidad de cosas» (en Rodríguez, 2002: 107).

En el nivel social, este cambio ideológico se refleja en la transformación de la Unión Soviética en la Rusia postsoviética y capitalista («Quieren ser americanos», dice Hole sobre los rusos –52–). El nexo entre ambos niveles, individual y social, radica en la profesión de Hole: es el encargado de introducir comercialmente un producto de consumo en Rusia. De hecho, podría decirse que en *A Small Killing* existe un subtexto político paralelo, encubierto tras una metáfora: el uso de la estética soviética (Eisenstein, el Constructivismo) con fines publicitarios, lo que le sirve a Moore para señalar la absorción de la URSS por parte del sistema de mercado. «El constructivismo ruso... ¡sí!», piensa Hole sobre el anuncio que está preparando. «Sí,

esas figuras proteicas, sus expresiones, esa gran fe, ese espíritu... y en lugar de hoces, sí, están sosteniendo botellas de Flite, en el cielo rojo de un nuevo amanecer (...)» (20).

El paralelismo entre el nivel individual y el social está basado, por ejemplo, en metáforas como la ya citada pelea callejera en Londres, que puede leerse como una hipérbole de la situación de lucha entre Hole y el niño que le persigue (Hole piensa, en medio del dantesco enfrentamiento, que éste quiere matarle); el microcosmos, la situación individual conflictiva, es una representación a escala del macrocosmos, la situación social conflictiva. No obstante, la correspondencia entre individuo y sociedad en esta obra se desarrolla fundamentalmente mediante una dialéctica continua entre el pasado y el presente (que es, como veremos, un tema crucial). En el caso de Tim Hole, *A Small Killing* muestra el contraste entre lo que fue el Hole A y lo que es el Hole B (al menos, lo que es al comienzo de la obra). El primero era un joven antirracista (tenía en su coche una pegatina que rezaba "*Rock against racism*" –"*Rock* contra el racismo"–) que expresaba "desprecio" por un "ritual burgués" como el bautizo (73); el segundo es casi homófobo y está cargado de prejuicios sobre los *gays*. El primero era un izquierdista que se casó por lo civil «porque pensamos que era, ideológicamente, mejor que por la Iglesia»; el segundo dice: «No recuerdo por qué» (72). El primero era socialista y filosindicalista; el segundo es un "trepa" perfectamente integrado en la sociedad *yuppie*. El Hole A estaba interesado en el arte (en su casa de Sheffield se ven carteles de la Vanguardia rusa, libros sobre los murales mexicanos y pósteres de Frida Kahlo), estaba en contacto con talleres y grupos artísticos con fines sociales, y no quería en principio trabajar en publicidad; el Hole B es un creativo publicitario y utiliza el arte con fines comerciales. Hay una muestra evidente del socialismo (o, al menos, anticapitalismo) de Hole en su juventud: con diecisiete años pinta con motivo de una huelga un cuadro que muestra a un trabajador crucificado en el símbolo de un dólar; años después, ha olvidado quiénes eran los trabajadores que motivaron esa obra (*cfr.* 72).



Esta es una de las transformaciones expuestas en *A Small Killing*: Hole A –> Hole B. No obstante, hay otra transformación más importante: la regresión del Hole B al Hole A, o, más exactamente, el nacimiento de un Hole completamente nuevo, más allá de la dialéctica establecida entre su pasado y su presente. El propio Alan Moore señala en una entrevista (en Rodríguez, 2002: 106-107) el paralelismo entre lo individual y lo social que subyace también a este proceso de regeneración:

> «Yo quería que hubiera algún tipo de redención, porque no me parecía suficiente simplemente pintar la imagen de un hombre desalmado, porque es muy fácil pintar a un hombre desalmado, pero no aporta demasiado. Lo que yo quería hacer era plantear que incluso una persona así es capaz de redimirse si se enfrenta con su pasado. Y también quería sugerir que, a un nivel general, de igual modo que un individuo puede enfrentarse a su pasado, y puede redimirse, quizás eso también se pueda aplicar a nuestra cultura. Que quizás si las grandes potencias de Occidente, como EE.UU. y, en mucha menor medida, Gran Bretaña, admitiéramos que las cosas que hemos hecho para estar donde estamos actualmente... si pudiéramos mirar nuestra propia historia negra cara a cara, quizás tendríamos la posibilidad de dejarla atrás y progresar. Sin embargo, si nos negamos a contemplar nuestra historia, la llevaremos siempre a las espaldas. Y nos perseguirán los fantasmas, estaremos expuestos a su resentimiento.»

Como veremos, esos "fantasmas" y ese "resentimiento" son los que acompañan a Tim Hole durante toda la obra.

El cómic va exponiendo la regresión a los orígenes de Hole a partir de pequeños cambios en su conducta que van *in crescendo* desde el momento en que entra en escena el niño (es decir, la voz del Hole A). Poco a poco, vuelve a pensar en sus términos políticos originales; corrige a un agente de aduanas estadounidense para que pronuncie correctamente, en inglés británico, su apellido; quiere volver a su ciudad natal, Sheffield, para lo cual compra un billete de tren de tarifa infantil; vuelve a hacer el camino que recorría para ir a casa de su ex–mujer; vuelve a casa de sus padres, mira un viejo álbum de fotos y duerme en el cuarto que ocupaba de niño; vuelve a conducir su viejo coche después de 14 años; vuelve a encontrarse con su ex–mujer; y, finalmente, vuelve al sitio donde se pusieron las semillas de lo que hemos llamado el "Hole B". En este último regreso al sitio del primer "pequeño asesinato", el primer *small killing* que da nombre a la *graphic novel*, vuelve a ponerse de manifiesto la correlación existente entre la vida de Hole y la sociedad: «A través de estas calles; a través de este basurero de utopías desvencijadas» (dice Hole mientras pedalea en la vieja bicicleta de su padre) se encuentran «visiones sociales fallidas» (77) que vinieron como él a ese viejo barrio para acabar obsoletas.

[1] Todas las citas de *A Small Killing* están extraídas de la primera edición estadounidense de la obra de Alan Moore y Oscar Zárate, con rotulación de Woodrow Phoenix, y publicada por VG Graphics y Dark Horse Comics (Milwaukie), 1993. En las citas indicamos el número de página de esta edición. Las traducciones de estas citas al español son propias. En las citas procedentes de otros textos seguimos el sistema anglosajón (autor, año: página).

[2] En esta ocasión usamos la traducción de la edición española (*cfr.* Moore y Zárate, 2002: 54), por entender que es más ajustada semánticamente al contexto del anuncio.

[Leer siguiente parte del artículo]

[Artículo dividido en tres partes. Leer parte : 1 | 2 | 3]

[© 2003 **Antonio Pineda**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

UN PEQUEÑO ASESINATO (parte segunda)

A Small Killing
comentario por **Antonio Pineda**

[Ilustración de **O. Zárate** para la cubierta de la edición de Planeta-DeAgostini. Obsérvese que en este imagen no existe "ruptura" entre el personaje adulto y el infantil]

Esas "visiones sociales fallidas" suponen, probablemente, la versión comunitaria de la traición que Hole ha cometido con sus viejos ideales socialistas. La idea de la traición, del fracaso en general, nos lleva a analizar la secuencia de traiciones y *small killings* que han caracterizado su vida y han posibilitado el paso del Tim Hole A al B. Esta secuencia se imbrica con la estructura narrativa y el juego de símbolos que van caracterizando el paso entre los distintos segmentos de la narración. En general, cada uno de los segmentos presenta los siguientes elementos: un espacio, un tiempo, un medio de transporte, una relación con una mujer y un *small killing* o traición a la persona que fue o que quiso ser, o bien a personas cercanas a él. Los exponemos según el orden narrativo de la obra en la siguiente tabla:

ESPACIO	TIEMPO	MEDIO DE TRANSPORTE	SMALL KILLINGS / S	MUJER
Nueva York	1985-1989	Avión	Se rompe su colección de huevos de pájaro / Adaptación a la ideología de mercado en Nueva York	Lynda (amiga)
Londres	1979-1985	Tren	Infidelidad y fracaso matrimonial / Falta de responsabilidad con Sylvia / Traición a Barry Forbes	Sylvia (amante)
Sheffield	1964-1979	Coche	Mentiras a Maggie antes y después de la boda	Maggie (esposa)
Su antiguo barrio y los "old buildings"	1954-1964	Bicicleta	No desentierra a los insectos	Madre

Esta tabla, y la secuencia que siguen sus elementos, aporta datos muy interesantes para evaluar dos aspectos de la creación artística en los que Moore ha demostrado ser un auténtico maestro: la técnica narrativa y la simbología, o, más exactamente, la capacidad de hacer que los elementos simbólicos sean vehículos de la narración y se imbriquen con los cambios en el tiempo y en el espacio. Nótese, por ejemplo, que el compromiso emocional de Hole con las mujeres que protagonizan cada segmento es cada vez mayor conforme retrocedemos en el tiempo (de una amiga a una amante, y de ahí a su esposa y su madre). En paralelo, vemos que los lugares y los años en que suceden los acontecimientos adoptan una estructura regresiva: los espacios son cada vez más reducidos, cada vez con menores masas de gente

(de forma que los últimos parecen mucho más amplios), desde las grandes urbes del principio a los barrios del final, del mundo barroco y abarrotado de Nueva York a la simplicidad y los amplios espacios de la (pen)última viñeta. El tiempo, por su parte, retrocede, y no sólo en los rótulos que dan nombre a cada segmento de la obra: los *flashbacks* internos de cada segmento también suelen ir retrocediendo en el tiempo, como contrapunto a la narración principal, que va avanzando.

A esta secuencia en regresión se añade el elemento simbólico de los medios de transporte, cada uno de los cuales es menos avanzado tecnológicamente (o, en todo caso, menos complejo) que el anterior: del avión al tren, de éste al coche, y del coche a la bicicleta. La inclusión de estos elementos fue, al parecer, idea de Zárate (*cfr.* Rodríguez, 2002: 102). Cada unidad espaciotemporal y cada segmento de la obra se abren y cierran mostrando esos medios de transporte cada vez menos desarrollados, hasta llegar al más sencillo e individual, la bicicleta, o, en última instancia, la no necesidad de tales medios, como demuestra de nuevo la (pen)última viñeta de *A Small Killing*, donde Hole, que se desplaza andando, ya es ajeno a la bicicleta, el coche, el tren y el avión que aparecen en esa misma imagen. Moore hace explícita esta regresión a medios de transporte cada vez más sencillos: «Todo en este coche solía ser tan simple», dice Hole cuando vuelve a conducir el coche que compró con 18 años. Los medios de transporte implican el cambio de un espacio a otro, y, por lo tanto, pueden leerse como un símbolo de la transformación de Hole. Hay, de hecho, otras referencias explícitas a la cualidad simbólica de estos medios de transporte: «Oscuridad. Sólo una pura y jodida oscuridad que seguía y seguía, de la misma forma que mi tren se metió estrepitosamente en el túnel más largo del mundo (...)», dice Hole acerca de una relación amorosa (34). Al final del segundo segmento, esta situación se asocia directamente (mediante una viñeta con un tren que entra en un túnel y emite un sonido igual a la onomatopeya que refiere Hole –«Beee-Baww»–) con la revelación de quién es el niño que le persigue.

Hay otros elementos en *A Small Killing* que convergen en esta estructura de regresión espaciotemporal. Por ejemplo (y se trata de una muestra más de que en las obras de Moore no hay elemento gratuito alguno), las escenas de multitudes y los globos de diálogo no referidos a ninguna persona concreta, que están presentes en toda la obra, parecen haberse diseñado sólo para dar sentido a una escena, aquella en la que Hole regresa a su viejo barrio y "oye" globos de diálogo similares, aunque el lugar está completamente vacío. En realidad, se trata de un elemento más del proceso de simplificación y regreso a los orígenes que experimenta el personaje, de las aglomeraciones de Nueva York y Londres a las (menos multitudinarias) de Sheffield, y de ahí a su viejo barrio fantasma, deshabitado. En todos esos lugares, los globos de texto impersonales, no referidos a ningún hablante, forman un "sonido" ambiente que unifica y sirve de hilo conductor a la travesía entre los distintos espacios. Carlos Sampayo apunta que en esta obra Moore y Zárate «nos recuerdan que los otros no son sólo un murmullo homogéneo» (2002: 6); efectivamente, lo que parecía un murmullo indiferenciado y meramente contextual en las grandes urbes revela su auténtica naturaleza al final de la historieta: es el murmullo de los recuerdos, de algo importante que martillea la conciencia del protagonista. Y una vez más, sólo con el recurso de la regresión y la disminución cuantitativa (de las grandes urbes a los barrios deshabitados) se descubre la verdad.

En resumen, lo que en buena parte narra esta *graphic novel* es un auténtico regreso a los orígenes, tanto en el aspecto biográfico (la recuperación de elementos de su Yo pretérito) como en el temporal o el espacial. Es un regreso a la simplicidad, consecuencia lógica del renacer de una persona que se ha librado de buena parte de su pasado. Un regreso que puede explicarse en función de la idea, citada por Moore en algún otro trabajo, de que lo pequeño es hermoso. Por otro lado, el tema de la regresión a los orígenes también ha sido tratado por Moore en

Big Numbers y, si bien bajo una óptica muy distinta, en textos no estrictamente historietísticos como *The Birth Caul*.

Al mismo tiempo que se produce esta regresión simbólica y espaciotemporal, asistimos en *A Small Killing* a un avance paulatino en los acontecimientos del presente de la narración, guiado por un misterio: la identidad del niño que persigue a Tim Hole, de forma que cada segmento de la obra culmina con un Hole cada vez más sorprendido por las revelaciones en torno al niño. Así, esta obra presenta también la estructura genérica de las historias de detectives: hay un misterio con temática aparentemente criminal que, poco a poco, se va esclareciendo. Por ejemplo, al final de la historieta se desvela que la identidad del hombre y el niño con los que Hole sueña al principio es la suya propia. Al avanzar la obra en este aspecto, la gestualidad de Hole se hace cada vez más violenta con cada descubrimiento, conforme más inquietantes son las revelaciones acerca del niño. De hecho, a la altura del final del segundo segmento, "London (1979–1985)", ya existen pistas más que suficientes para saber quién es realmente ese niño.

Una cuestión de conciencia

Todas las cuestiones políticas y los cambios individuales que trata *A Small Killing* están vistos desde una perspectiva bastante usual en la obra de Moore: el problema de la conciencia humana, de las luchas que existen en su interior y de las consecuencias éticas que tienen nuestros actos. El tema de la responsabilidad individual, que vertebraba el anarquismo de *V for Vendetta* y la filosofía social de *Watchmen*, también cobra importancia en el aspecto ético de *A Small Killing*. «Todo en tu vida tiene que ser culpa de otra persona; (...) la responsabilidad de otra persona...» (49), le dice a Hole su antigua amante, que también le reprocha que no sea sincero. Cuando Hole regresa a su viejo barrio, piensa: «¿Estoy siendo al fin, después de tanto tiempo, valiente?» (79). Estas muestras suponen una versión ética de la tesis política mooreana de que todos hacemos el mundo, lo que en última instancia descansa en la idea de responsabilidad individual y, en definitiva, en la filosofía anarquista de Moore. Un anarquismo de izquierdas que tiene un correlato invertido en el anarquismo de derechas de autores como Steve Ditko (a quien Moore admira, a pesar de las diferencias ideológicas que les separan), en cuya obra también es central el tema de la responsabilidad individual. De alguna forma, eso es lo que es Moore en cuanto a las relaciones entre cómic y política: un Ditko de extrema izquierda.

En lo referente al tema de la conciencia en *A Small Killing*, el propio Moore ha especificado que «el tipo de cosas de las que hablo en el libro, *la consciencia* y sentimientos humanos, las traiciones personales... todo eso es atemporal» (en Macho, 2002: 4. El subrayado es nuestro). Hasta cierto punto, la renovación del horror que Moore llevó a cabo en *Swamp Thing* también se debía a este problema. Es decir, Moore situó en el remordimiento y la conciencia de la degradación personal la base psicológica del horror. *A Small Killing* participa de la misma idea, y podría decirse que en realidad todo, absolutamente todo lo que sucede en la novela gráfica es una proyección de la conciencia de Hole; conciencia que se dispone como un escenario en el que se enfrentan sus yoes escindidos, el niño que fue y el hombre en que se ha convertido.

Hay indicios evidentes de la escisión de conciencia que sufre Hole. Por ejemplo, su subconsciente parece conducirle y hacer cosas que no desea su parte consciente, como comprar un billete infantil de tren, decirle a un taxista que le lleve a casa de su ex mujer (en vez de a casa de sus padres) o llevarle al lugar del enfrentamiento con el niño, los *old buildings* (Hole dice que ha sido la bicicleta en que se desplaza la que le ha llevado allí –*cfr.* 77–). «No recuerdo haber conducido hasta aquí», piensa Hole cuando conduce en Sheffield hasta el primer barrio donde vivió con su familia (70). La idea de la regresión en el espacio y el tiempo, guiada en este caso por el subconsciente, también preside estos desplazamientos de Hole.

La manifestación más clara de esta escisión de conciencia se encuentra en los remordimientos que siente Hole (es decir, lo que el Hole A le reprocha al Hole B), de los cuales también hay indicios en *A Small Killing*. Así, por ejemplo, el protagonista duerme mal y tiene sueños inquietos. El estilo entrecortado con el que discurren los pensamientos de Hole en su monólogo interior es otro signo de su intranquilidad. Al reconocer que no liberó a los insectos en el primer *killing*, dice lo siguiente: «No podía afrontarlo, estaba asqueado conmigo mismo (...). Fue la

primera cosa mala que hice *conscientemente*. La primera» (84. El subrayado es nuestro). Es decir, en el primer pequeño asesinato que cometió ya se plantean los remordimientos de conciencia. La crueldad sádica de este acto originario es insinuada por Moore al reconocer Hole que «los enterré vivos, como si fuera un pequeño Eichmann. Fue... excitante» (83).

A partir de ahí, Hole es perfectamente consciente (o, más concretamente, lo sabe a nivel subconsciente) de que su vida es una falacia y que hace cosas mal (*killings*, en la terminología de esta obra). Así, se sugiere que siempre supo quién era el niño, aunque no quisiese reconocerlo: «Lo sabía. Lo sabía», dice al averiguarlo. «Escapa. Está aquí. Escapa. Oh, escapa rápido...» (74). En estas frases, Moore utiliza el verbo *get out*, que puede traducirse como "escapar", precisamente lo que Hole lleva años tratando de hacer: escapar de sí mismo. En un *flashback* reacciona bruscamente cuando su esposa le dice: «No estás haciendo nada malo, amor mío» (58), lo cual le irrita porque sabe que ya está llevando a cabo pequeñas traiciones, una de las cuales será precisamente el adulterio que hará fracasar ese matrimonio. Cuando habla por primera vez con el niño, le dice que «¡Esto es serio! Te estás arriesgando a que te hagan acusaciones serias» (62). Probablemente, al estar hablando en realidad consigo mismo, Hole no se refiere a los problemas que ha tenido con el niño, sino a las cosas que él mismo ha hecho y que hacen que su conciencia le acuse. Esta idea se relaciona intertextualmente con la *Lolita* de Nabokov: «Así es como cambiamos, primero en Lolita; luego, con *sonrisas de arrepentimiento*, a Humbert Humbert» (84. El subrayado es nuestro). En esta línea, *A Small Killing* está resumida en el *flashback* en que el Hole niño mira hacia atrás, con gesto preocupado, pensando en los insectos que ha enterrado vivos, mientras el texto nos miente «... y liberé a los insectos» (83). El gesto de este *flashback* se reproduce en la viñeta siguiente, ya con el Hole adulto, y ha sido un motivo recurrente a través de toda la obra: Hole mirando hacia atrás (el pasado), con gesto de remordimiento (la conciencia) cuando va a entrar en casa de sus padres, en el ascensor del hotel londinense, etc.

La novela gráfica plantea aún otra cuestión interesante al respecto: ¿Ha sido siempre así Hole? En Sheffield, mientras empuja un coche, pasa por una calle que solía recorrer cuando iba al colegio, y uno de los textos de la viñeta dice «al frente de la manada» («*ahead of the pack*»), palabras que estaban en su anuncio de coches para *yuppies*. Si esta hipótesis es cierta, si el personaje ha estado siempre envuelto en una competitividad brutal, la lucha del final vendría a significar que el Hole que emerge del agujero del combate no es su Yo pasado, sino alguien completamente nuevo. El propio Alan Moore lo ha apuntado: «Al final de ese combate, es una persona distinta, ha integrado sus dos partes en él (...)» (en Rodríguez, 2002: 107). En cualquier caso, esa escena de lucha es el punto donde todo confluye, donde se muestra claramente que su mala conciencia se ha incrementado de forma proporcional al tamaño del bote en que introdujo a los insectos, bote que al final de la historieta, en una escena alucinatoria, tiene un tamaño enorme. Del bote, que es un enorme foco de luz (analizaremos su cualidad simbólica más adelante) surgen insectos de un tamaño monstruoso que funcionan como una metáfora del tamaño de la culpa de

Hole (como comenta Moore en una entrevista, «quería sugerir que existe la posibilidad de enfrentarse a estas cosas [el pasado], incluso si no es agradable, incluso si supone encontrarse con un gran frasco de bichos y ciempiés. Tendríamos que ser capaces de destaparlo y ver qué hay dentro» –en Rodríguez, 2002: 107–). Eso es lo que ha habido en su conciencia durante tantos años: un remordimiento monstruoso.

Como ocurre con algunos personajes en *Swamp Thing*, los remordimientos por el mal realizado provocan que Tim Hole sea acosado por la mala conciencia. Esta conciencia ávida de justicia tiene dos representaciones básicas: la primera y más obvia, ya la hemos mencionado, es la del niño, que no es más que un reflejo del mito del *Doppelgänger* u Otro Yo. Así recuerda Moore (en Rodríguez, 2002: 101-102) el origen de la idea, que es parcialmente autobiográfica:

> «(...) Oscar [Zárate] me habló de una idea que tenía y que consistía en un adulto perseguido por un niño. Me resultó intrigante porque era una forma de trabajo que nunca había utilizado antes. Nunca antes había "aceptado" ideas de otros porque ya tengo muchas mías por lo general. Pero yo apreciaba a Oscar, me gustaba mucho su trabajo, y me llamaba la atención lo que me proponía, seguramente porque era una propuesta muy extraña. Quería saber si yo era lo suficientemente flexible como para trabajar con un dibujante como Oscar. Así que me puse a pensar en ello. Y recordé un sueño que tuve cuando era adolescente. En ese sueño, me encontraba conmigo mismo de niño, muy pequeño. Y el niño me reprochaba en cierto modo por aquello en lo que yo me había convertido. Y recuerdo que fue un sueño que me afectó, así que empecé a pensar en ello en relación con lo que había dicho Oscar, lo de un adulto perseguido por un niño. De modo que me di cuenta de que, efectivamente, el adulto y el niño eran la misma persona y, seguramente, esa fue la idea inicial que se convirtió en *Un pequeño asesinato*.»

En realidad, lo único que aporta el niño es un motivo narrativo para la estructura detectivesca, cierto aire de irrealidad y una representación antropomorfa de la mala conciencia (Moore también ha señalado en una entrevista que «podría ser que toda la culpa sin resolver fuera la que en cierto modo fermentara a ese chico venido de su pasado» –en Rodríguez, 2002: 107–). La naturaleza ilusoria del niño se sugiere claramente, mediante los enfoques de "cámara", en la escena en que él y Hole hablan en un bar. Cuando hay gente mirando hacia el sitio donde se supone que están Hole y el niño, este último no aparece en las viñetas (sólo lo hace el refresco que Hole le ha traído); cuando Hole no está acompañado de otros sujetos de percepción aparece el niño, dado que sólo lo percibe Hole (*cfr.* 61). Realmente, lo más interesante de este juego de desdoblamientos y alucinaciones es que supone un precedente de otra obra artística en la que este tema se lleva al extremo: la película de David Fincher *El club de la lucha* (1999), obra que comparte con *A Small Killing* el desdoblamiento de personalidad (sin que lo sepa el lector o espectador), la lucha entre lo que se fue o lo que se quiere ser (por un lado) y una vida falsa y alienada (por otro), la resolución violenta entre ambos Yoes, que acaban golpeándose, y la crítica al sistema capitalista, el modo de vida *yuppie* y la cultura de consumo.

Pero existe una segunda representación, acaso más importante, que engloba de hecho a la primera: el tiempo, que es el auténtico tema de *A Small Killing*, y que también era una cuestión central en trabajos que rodean cronológicamente a esta obra, como *Watchmen* y *From Hell*. Lance Parkin ha comparado en este aspecto *A Small Killing* con *The Killing Joke* (curiosamente, un cómic que el mismo Moore suele criticar, considerándolo un trabajo no demasiado bueno): «Ambas tratan de los acontecimientos que forman la vida de un hombre, contemplándolos en *flashback* y contrastándolos con su situación actual» (2001: 49. Traducción propia).

Lo que persigue realmente a Hole es el pasado, la suma total de sus actos y la cadena de "pequeños asesinatos" que ha ido elaborando a lo largo de los años, y que es inaugurada en la obra, muy simbólicamente, por la pérdida de sus recuerdos infantiles (*cfr.* 7), una colección de huevos de pájaros que, aparentemente, no le importa que se rompa accidentalmente. Más adelante se pregunta por los recuerdos, y piensa «¿Dónde va todo el resto del tiempo? La mayor parte de mi vida, de hecho, no puedo...» (20). La unión entre conciencia y tiempo es evidente en el último segmento de la obra, cuando Hole pedalea por su viejo barrio y piensa:

«Esas casas son el mobiliario con el que almaceno mis sueños. Noche tras noche las reordeno mientras duermo, esas casas, esas viejas casas». En la misma viñeta alude a la anulación del tiempo: «El presente es menos sustancial aquí» (78). La idea de un tiempo congelado y simultáneo, absoluto, como el que experimenta el Doctor Manhattan en *Watchmen*, aparece justo una página después: «Siempre he estado aquí», dice Hole cuando vuelve al barrio donde creció. El tiempo parece detenerse cuando Hole vuelve a ese barrio y se reencuentra con su ex mujer, Maggie. Otro dato interesante al respecto es que cuando pasa por un lugar donde hay amontonada basura, esa basura es exactamente la misma que se muestra en un *flashback* de la infancia de Hole. Se trata, además, del lugar donde Hole decidió (aparentemente) volver y desenterrar a los insectos, de modo que la idea de un tiempo estático se relaciona directamente con el *killing* originario de Hole. De alguna forma, y en relación a esa concepción absoluta del tiempo que tiene Moore, Hole siempre estuvo allí, entre los *old buildings* donde enterró a los insectos, con sus ruinas y desperdicios que son un reflejo de la vida del personaje. En otras palabras, el pasado no desaparece, sino que por el contrario permanece, como también lo demuestra el regreso de Hole a la casa de sus padres y el reencuentro con cosas que creía perdidas, como su coche, y con viejos recuerdos como el álbum de fotos. «Es como el coche, el Anglia, aún aquí... aún aquí» (71); otro reflejo de la visión unitaria del tiempo de Moore.

El tiempo no es sólo ese pasado que permanece, sino también la sustancia del niño (un Yo de otro tiempo) y la lógica del viaje de Hole (un regreso al pasado), y está incrustado, como preocupación habitual de Moore, en la estructura narrativa. Otro ejemplo de fusión entre lo temático y lo narrativo lo proporcionan algunos *flashbacks* que están ilustrados con trazos y colores menos intensos que los usados para la narración en tiempo presente. No es sólo un recurso narrativo, dado que también puede referirse a los recuerdos, a la cualidad más vaga, menos nítida, de los mismos. En definitiva, otra muestra de la importancia del tiempo en la obra y su relación con los recuerdos.

[Leer siguiente parte del artículo]

[Artículo dividido en tres partes. Leer parte : 1 | 2 | 3]

[© 2003 **Antonio Pineda**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

UN PEQUEÑO ASESINATO

A Small Killing
comentario por **Antonio Pineda**

[Ilustración de **O. Zárate** para la cuarta de cubiertas (en este caso, de la camisa) de la edición de Planeta-DeAgostini. Una misma mirada, segura y firme, hacia la luz.]

Estructuras simbólicas

Moore tiene una capacidad poco usual para el manejo y disposición de los símbolos, que en sus obras conforman una matriz semiótica donde todo queda entrelazado (léase *Watchmen*, donde además los juegos y recurrencias de símbolos están entretejidos en la propia estructura narrativa de la historia) y apenas hay elementos gratuitos o casuales: en las viñetas de los cómics de Moore, cada elemento contribuye al significado total. *A Small Killing* está plagada de símbolos que, en última instancia, convergen isotópicamente en un punto central: la conciencia escindida y en lucha de Tim Hole.

Algunos de esos símbolos proceden de referencias intertextuales. Por ejemplo, el libro de Nabokov que lee Hole, *Lolita*, también trata sobre una turbia relación entre un personaje infantil y otro adulto. Además, el origen ruso de Nabokov está en conexión con el anuncio que Hole tiene que hacer para el mercado ruso, así como con el contexto general del hundimiento de la Unión Soviética. Otra referencia intertextual es la canción "Psycho Killer" del grupo Talking Heads; concretamente, Moore cita la frase «I can´t seem to face up to the facts…», que podríamos traducir como «Parece que no puedo afrontar los hechos…», lo cual equivale a una descripción de la vida de Hole. Más adelante, cuando éste ya ha hablado con el niño, hay otra mención al "*psycho killer*", pues Hole cree que el niño es un enano asesino en serie (64).

Otros símbolos son propios de *A Small Killing*. La botella en que encierra a los insectos en el "crimen" originario es de "Haliborange", y la "H" de la tapa puede entenderse como la "H" de Hole, articulándose así un símbolo muy sugerente: la botella con los insectos encerrados sería una metáfora de la mente de Hole, con sus fantasmas encerrados. A estas dos "H" se añade la doble "H" de Humbert Humbert, el protagonista de la citada *Lolita* de Nabokov. La riqueza simbólica se incrementa de forma pasmosa si reflexionamos que, en inglés, "hole" significa "agujero", significado que a su vez puede desdoblarse y referirse a (1) el vacío que es su vida o (2) el agujero donde mete la botella con los insectos. Esta última interpretación es avalada por la propia historieta: la lucha entre los dos Holes tiene lugar precisamente en un agujero (véase la página 92). Otro símbolo de tipo lingüístico es el nombre del refresco que Hole debe publicitar, "Flite", que puede venir del verbo *to flite*, cuyo significado es moverse con rapidez, sin permanecer mucho tiempo en el mismo sitio. Precisamente lo opuesto al Hole original, el Hole A, que de alguna forma ha permanecido inmutable, anclado en los *old buildings*. De hecho, el final de la obra es un canto a lo permanente, a lo que nos identifica, frente al cambio. Llegado al punto en que no usa ningún medio de transporte, la capacidad para los grandes desplazamientos (capacidad de cambio, en suma) parece ajena a Hole.

Otro ejemplo de correspondencia entre el lenguaje y el significado global del texto se produce cuando su jefe le dice que es un «Exit-stencilist», parodiando el término *existentialist*, existencialista. Ahora bien, no se trata de un mero juego de palabras: "*Exit-stencilist*" está compuesto por "*Exit*" (salida) y "*stencilist*", que podría traducirse como "el que hace plantillas" o "el que hace clichés" ("*stencil*" es plantilla). De forma que "*Exit-stencilist*" podría referirse a alguien que es diestro en la creación de clichés en lo relativo a salidas y escapes, o a alguien que está especializado en repetir y calcar salidas. Alguien (y aquí está la dimensión simbólica) como Hole, que continuamente huye de los problemas, que abandona a la gente en cuanto hay tensiones. De esta forma, el término va mucho más allá del chiste lingüístico sobre el existencialismo. Pero, probablemente, el aspecto simbólico más interesante del lenguaje de *A Small Killing* radica en el propio uso del lenguaje, es decir, la transformación estilística del discurso de Tim Hole. Conforme avanza la novela gráfica, los pensamientos de Hole se van haciendo menos entrecortados, con menos interjecciones y con frases más largas y elaboradas, incluso con un estilo más lírico. Todo lo cual puede interpretarse como un símbolo de su transformación psicológica.

También hay símbolos visuales. El anuncio que diseña Hole para Ryoku Raider, con la mujer que huye de los coches, es un comentario del propio Hole sobre su situación psicológica tras ser abandonado por su amante, que también ha huido de él. Por otro lado, las gafas que lleva el protagonista podrían simbolizar al Hole B, al Hole falso. Tim dice que tuvo un sueño donde todo era claro, donde «podía verlo todo» (8); en el momento de ese sueño, se ha quitado las gafas y, no por casualidad, es cuando comienza a *ver* que su personalidad se ha escindido. Al fin y al cabo, unas gafas no dejan de ser un objeto que ponemos entre nosotros y lo visible, entre nuestra percepción sensible y los objetos, lo cual se lee en *A Small Killing* como un impedimento para ver la realidad. Tampoco es casual que cuando termina la obra y Hole ha hallado el equilibrio, ya no se pone más las gafas. Otro elemento simbólico que puede citarse en relación a la mirada es el hecho de que, tanto en el caso de la traición a Barry Forbes (el hombre que le dio su primera oportunidad importante en publicidad) como en la evasión de la responsabilidad con Sylvia (su amante), *no mira a la cara* de la gente a la que defrauda (Sylvia le da la espalda, y él se la da a Forbes; dos escenas que, además, se muestran en páginas consecutivas). Otro dato que simboliza la falsedad de la vida del protagonista viene dado por la representación de la irrealidad de su matrimonio, tanto por los textos del monólogo interior de Hole como por las imágenes del *flashback* de la página 57: el interior de una sala de estar que, en las primeras viñetas, parece ser el hogar de Hole y su esposa, Maggie, pero que en realidad es el interior de una casa de muñecas. El diálogo de Hole en este *flashback* tampoco tiene desperdicio: «Hola, Magoo [por Maggie]. ¡Estooy en casa!» (57), palabras con un toque burgués y artificial más que notable.

Las bebidas que pide el personaje también adquieren una carga simbólica, y no sólo porque su trabajo en esos momentos verse sobre la publicidad de una bebida. El Hole adulto bebe cerveza; el Hole niño, un refresco, y le echa en cara al adulto ese cambio: «¿De verdad te gusta la cerveza?» (60). Cuando el niño le dice al adulto que quiere matarlo, coge la cerveza de éste. Es decir, lo que quiere matar es el hombre en que se ha convertido, sus nuevos gustos y su nueva personalidad, y la bebida actúa como un símbolo de todo ello. También hay símbolos geográficos, como la elección de Sheffield como ciudad natal del socialista Hole, que en este caso se debe al dibujante Oscar Zárate: «Vuelve al pueblo donde nació para ver si puede recuperar algo de lo que alguna vez fue [, a un lugar que] yo quería que fuera Sheffield porque, dentro del contexto de Inglaterra, es una ciudad socialista» (Zárate, en Rodríguez, 2002: 106).

En otras ocasiones, los símbolos alcanzan niveles de sutileza bastante elevados. Una de las ilustraciones que Hole presenta para entrar en la agencia de Barry Forbes muestra, en la parte superior, una hamburguesa sobre la que se lee «War», «Guerra»; en la parte inferior, un vaso con el producto publicitado (unas pastillas contra la acidez) y el rótulo «Peace», «Paz». Lo que en apariencia es una "guerra" en torno a la buena digestión de alimentos, adquiere, en una lectura más atenta, connotaciones mayores: la hamburguesa, que parece sacada de cualquier anuncio de las grandes empresas de comida rápida, es un símbolo de Estados Unidos, que el Hole pacifista y socialista de entonces asocia con la guerra. La sutilidad con que Moore y Zárate insinúan que ese Tim Hole aún socialista y pacifista plasma su ideología hasta en la publicidad está también reflejada en otra viñeta de la misma

página (39), mediante un anuncio antinuclear. La fobia antinuclear había sido, por cierto, uno de los elementos ideológicos de Moore durante la década de 1980, desde *V for Vendetta* a *Watchmen*, pasando por *Swamp Thing* y, más puntualmente, en *Miracleman* o *The Killing Joke*. Una vez más, y como apuntábamos al inicio de este texto, *A Small Killing* sigue casi programáticamente las tendencias del Moore de los ochenta.

Con todo, el símbolo más importante de *A Small Killing* es el de la luz. Moore ya lo utilizó en las referencias prometeicas de *Watchmen*, por ejemplo, pero en esta *graphic novel* adquiere una condición absolutamente estructural. En el primer segmento se juega con el motivo recurrente del cartel luminoso del W.C. del avión, que se yuxtapone a otro espacio también cerrado e iluminado: el ascensor (*cfr.* 19). En ambos, por cierto, se encuentra el Hole niño. Y ambos se relacionan con el rayo (otro elemento luminoso) que irrumpe en el primer sueño que Hole tiene con su *Doppelgänger*. La claridad del cielo en ese sueño es otra referencia a la luz. En definitiva, desde el principio es bastante evidente que existe una asociación entre el niño y los objetos luminosos. De hecho, hay un momento en que las piernas del niño, coloreadas con un amarillo blanquecino, funcionan como focos de luz. En otro momento, el niño es iluminado por los focos del coche de Hole.

El significado de este símbolo y su asociación con el niño tampoco precisan demasiadas cábalas. En teoría, el niño debería suponer un misterio, es decir, un elemento *oscuro* que debe ser *iluminado*. No obstante, lo que se asocia al niño no es precisamente la oscuridad, sino su contrario, la luz. El razonamiento nos lleva a concluir que, en realidad, el elemento luminoso es el niño. ¿Y qué implica simbólicamente este elemento? Sencillamente la verdad. Hasta el momento en que encuentra a su *alter ego*, la vida de Hole es una maraña de mentiras acumuladas una sobre otra; la presencia del niño es lo que le obliga a revisar esa maraña, contemplar sus mentiras una por una y, finalmente, deshacer la maraña con la aceptación de la verdad y con un cambio radical de actitud.

Se trata de una versión invertida del tratamiento dado a la luz y la oscuridad en obras como *V for Vendetta* o *Watchmen*: si en la primera el personaje prometeico e ilustrado vivía en "The Shadow Gallery", "La Galería de las Sombras", y en la segunda el presunto personaje prometeico –Adrian Veidt–, era el autor de una de las mayores mentiras de la Historia, en *A Small Killing* los términos son algo más claros. El Hole infantil es la luz, la verdad; el adulto es la oscuridad, la mentira. El último se encuentra continuamente en la sombra más absoluta: «Me siento como si pisara en la oscuridad... intentando sacar la cabeza a la superficie de esta noche, sin lograrlo... hundiéndome...» (77), dice algunas páginas antes del desenlace.

En la escena, ya citada, del tren que se introduce en un oscuro túnel mientras Hole establece paralelismos entre dicha oscuridad y su vida, hay una referencia directa e impactante a la identidad del niño, de forma que la escena sirve para (a) insertar la dialéctica luz / oscuridad en torno a la identidad de éste y (b) conectar explícitamente esa identidad con los problemas de Tim Hole. Otros elementos luminosos que sirven de contexto estructural a la búsqueda de Hole, y que confirman empíricamente la conexión entre el niño y la luz, son: el bar en el que se mete persiguiendo al niño por Londres, la luz de los faros del coche en el anuncio que diseña, la luz de la ventana en la casa de su ex mujer, o la luz de las puertas y ventanas de *The Duke of York*, un *pub* donde Hole habla con el niño. ¿Es coincidencia que cuando Hole averigua la identidad del niño hay junto a él una brillante lámpara de mesa? En la escena de la lucha final -escena de estética surrealista y alucinatoria-, el bote de los insectos (recuérdese que en la tapa lleva escrita una "H", lo que vuelve a conectar al personaje con la luz), enorme, también

desprende una potente luz (léase, la verdad, la revelación).

El símbolo de la luz adquiere igualmente una cualidad metafórica, más allá de los referentes físicos, si pensamos que Hole busca durante toda la *graphic novel* una solución creativa para el anuncio que le han encargado, es decir, busca la iluminación. «Quizá las cosas no estén tan negras» (52), dice Hole mientras comienza a tener ideas para el anuncio. Esta luz creativa confluye al final de la obra con la luz que ve en relación a su problema personal, confluencia que se fundamenta empíricamente, de nuevo, en el enorme foco de luz, justo cuando descubre la forma de enfocar la campaña publicitaria. Así pues, el enorme bote luminoso también representa la creatividad del protagonista: cuando empieza a luchar, se le ocurre la solución publicitaria. Pero, dado que el propio Moore ha señalado la futilidad de esta solución para su porvenir publicitario («ha resuelto el problema que le atenazaba a lo largo de todo el libro, pero lo ha hecho de modo que el problema se ha convertido en totalmente irrelevante para la persona en la que se ha convertido» –en Rodríguez, 2002: 107–), la lectura correcta del anuncio es de tipo político, a añadir al primer apartado de este escrito: el contenido del anuncio, tal y como lo prescribe Hole, es una metáfora del olvido de las ideas soviéticas por parte de la nueva juventud consumista rusa. Así idea Hole el espot:

> «Escena: Moscú, Plaza Roja, una tarde calurosa. Un chico descansa apoyado contra un muro; su abuelo. En el muro, gigantesca, la cara de Lenin. A la derecha de la escena, una máquina expendedora, nuestro logo destacado. Tranquilo, despreocupado, el chico bebe Flite. Para él, no implica ningún dilema. Sofocado, sediento, el abuelo reflexiona; lanza miradas rápidas, molestas y culpables, a Lenin, quien, con ojos retocados, devuelve su mirada acusadora. Eso es todo. Sin palabras. Sin palabras.» (91)

«Miradas rápidas, molestas y culpables»... precisamente las que lanza Tim durante toda la historia, y que en cierto modo, como en el anuncio, se dirigen a su pasado socialista. En este contexto, una posible lectura metafórica del anuncio sería la siguiente: el chico ruso que bebe Flite sería el Hole B, el integrado; Lenin y su gesto acusador serían el Hole A (o el Hole niño, o la conciencia, que es decir lo mismo); y el abuelo representaría a un tercer Hole, el auténtico protagonista de *A Small Killing*, atrapado entre dos fuerzas contrarias: la tendencia a seguir con su vida de mentiras (Hole A) y la presión de sus remordimientos (Hole B).

La última escena de esta novela gráfica es un *aftermath* muy parecido al de *Watchmen*: tras lo que en ambas obras se plantea como una especie de asesinato definitivo, Moore muestra las consecuencias de la transformación que ha ocasionado el "crimen"; transformación que en *Watchmen* es de tipo social, y aquí individual. Y es un *aftermath*, también como en *Watchmen*, plagado de información condensada y de los símbolos que han articulado la narración. En esta escena se revela el significado de las gafas, que Hole ya no lleva puestas (es decir, renuncia a un símbolo de su vida falsa y *yuppie*), y se retoma el símbolo de las bebidas, ya que Hole compra una botella de *Vimto* (el refresco que bebía de niño)[2] en una pequeña tienda donde la mayoría de refrescos a la venta son de *Flite* (el refresco que debía comercializar y que representa a su Yo adulto). El símbolo de la luz está presente en los rayos de sol que bañan al nuevo Hole una vez que la lucha con su *Doppelgänger* (que transcurrió de noche: otra oposición luz / oscuridad) ha concluido. El símbolo del Hole A que suponía la colección de huevos de pájaro de su infancia también es aludido en estas viñetas finales mediante el pájaro que sale volando cuando Hole se levanta tras la "batalla"; en la página 94, la alusión se hace evidencia cuando el pájaro (o uno muy parecido) aparece junto a un nido con huevos. Y la ilustración (o viñeta, según se mire) que cierra *A Small Killing* muestra ese nido con uno de los huevos rompiéndose; es decir, un pájaro está naciendo, lo que equivale a una metáfora del renacer del personaje. Por otro lado, Hole

comienza a buscar un nuevo trabajo en su ciudad natal, abandonando la publicidad y el trabajo en las grandes ciudades. En conjunto, toda la escena final tiene la atmósfera de un renacer, plasmada a la perfección por los dibujos de Zárate, mientras Moore escribe que «Todo está preñado» (94). El texto de la (pen)última viñeta, bañada con la luz del sol, incide en esa idea: «En la mañana, sin llamar la atención, me deslizo de la escena del crimen» (95). Una nueva vida («la mañana») para alguien que ya no tiene nada que ver con la publicidad y la ostentación *yuppie* («sin llamar la atención») y que parece moverse con total libertad, casi de forma secreta («me deslizo»[3]).

Conclusiones

Hemos dejado fuera de este estudio aspectos fundamentales de *A Small Killing*, como el análisis más detallado de los recursos narrativos de tipo técnico que Moore emplea en esta obra. A este respecto, diremos simplemente que *A Small Killing* continúa y, en cierto modo, dosifica y depura los recursos que Moore desarrolló exhaustivamente en trabajos anteriores como *Watchmen* o *The Killing Joke*.

Nos hemos centrado, más bien, en las ideas políticas y las estructuras simbólicas de la obra. En el aspecto temático debe resaltarse que *A Small Killing* presenta los temas fundamentales de Moore, aparte de la crítica política: la responsabilidad individual, el Tiempo (con reflexiones que parten de *Watchmen* y se adelantan a *From Hell*), la correspondencia individuo / sociedad (por ejemplo, la idea de que los actos del individuo son un reflejo de los de la sociedad, de la misma manera en que Timothy Hole refleja la cultura *yuppie*) o la investigación de la mente humana y sus dimensiones más ocultas (en una línea que va de *Swamp Thing* a *From Hell*).

Este cómic es también, tanto en el aspecto temático como por la época en que se escribió, una obra "nexo" entre el Moore más *mainstream* (con muchos matices) y el autor de *Lost Girls* o la inconclusa *Big Numbers*.[4] Esta cualidad de nexo tiene otras implicaciones: por ejemplo, es uno de los trabajos de los que Moore se siente más orgulloso, en buena medida porque suponía acercarse a temas nuevos. El guionista piensa que «es una obra muy buena. También es uno de mis trabajos favoritos [y que] es una de mis obras más logradas» (Moore, en Rodríguez, 1999: 32), y supone que

> «es uno de mis trabajos más literarios. Lo que es seguro es que es un trabajo muy importante para mí como escritor porque me estaba introduciendo en un territorio nuevo y me sentía seguro al respecto porque se trataba de hacer alguna obra adulta, después de todos los superhéroes que había escrito antes» (Moore, en Rodríguez, 2002: 105).

Moore también ha aclarado que «*A Small Killing* fue lo primero que escribí nada más acabar *Watchmen*» –lo que, por cierto, explica con facilidad la persistencia de temas y enfoques–, y que «con el material de Gollancz [es decir, *A Small Killing*], intentaba hacer una historia para un público adulto (...)» (en Rodríguez, 1999: 32 y 33). Personalmente, no estamos de acuerdo con Moore en disociar el concepto de "obra adulta" de "los superhéroes", pues consideramos que obras como *Miracleman* o *Watchmen* son al mismo tiempo adultas y de superhéroes. Pero sí es cierto que, temáticamente, *A Small Killing* supone un paso adelante en la producción mooreana y, como él mismo afirma, posee una intención literaria. Esto último se relaciona con el perenne deseo de Moore de elevar el nivel del medio, hablando de política y de ética, citando a Nabokov y el constructivismo ruso, o reflexionando sobre transformaciones culturales e ideológicas. Además, la obra fue publicada en Gran Bretaña por Gollancz, una editorial de libros que a tenor del éxito comercial de *Maus*, *Watchmen* o *Batman: The Dark Knight Returns* (*cfr.* Macho, 2002: 1-2) se lanzó a editar historietas. Otro indicio, pues, de la atención que Moore ha despertado en ámbitos no estrictamente historietísticos.

A Small Killing es también un catálogo de los recursos técnicos habituales de Moore y del uso de la simbología como elemento fundamental de la estructura narrativa. El guionista de *From Hell* es un maestro en el uso del lenguaje y de los símbolos, con una destreza técnica y una capacidad fuera de lo común para articular redes e isotopías semánticas, formando un Todo entretejido de significados. También en este caso es importante citar el carácter de nexo que tiene *A Small Killing*, al ser precedida por trabajos como *Watchmen*, donde estas cuestiones fueron ampliamente investigadas.

En cuanto a las ideas políticas, *A Small Killing* es una obra de considerable importancia en la producción mooreana, en tanto que cierra la etapa antiReagan y antiThatcher de los ochenta y es uno de los primeros trabajos más "personales" de Alan Moore. Desde esta perspectiva, *A Small Killing* bien puede ser, hasta el momento, una de las últimas declaraciones políticas *explícitas* de Moore, antes de reorientar sus intereses a aspectos más culturales (*From Hell*, por ejemplo) y / o cognoscitivos, como la magia. Y si bien Moore ya no trata el tema político con la misma asiduidad que antes, los ecos de *A Small Killing* como última declaración política explícita de Moore pueden oírse incluso hoy, ilustrando nuestro presente. Comentando más de diez años después de su publicación esta obra, Moore (en Macho, 2002: 4) supone que

> «es posible que ese bote lleno de bichos haya crecido, puede que incluso sea tan grande que no valga la pena arriesgarse a abrir la tapa. En realidad el hecho de que no nos enfrentemos con nuestro pasado, de no haber confesado nuestros pecados, de no habernos enfrentado a las cosas horribles que hemos llegado a hacer para alcanzar el nivel de lujo que hoy tenemos, hace que esos problemas sean mucho más relevantes a finales de los años noventa o a principios del siglo XXI de lo que lo eran en el momento en que Oscar y yo estábamos escribiendo "Un pequeño asesinato", a finales de los años ochenta. Creo que este es un problema mucho más relevante hoy en día que entonces.»

[2] De hecho, y aunque sería una interpretación algo exhaustiva, el nombre "Vimto" tiene una sonoridad que recuerda a la Europa del Este. Si esto se encontrase en la intención de los autores, reforzaría las referencias al mundo soviético y al pasado socialista de Hole.

[3] Moore usa el verbo "*to slip*", que puede traducirse como "resbalarse" o "deslizarse", pero que también significa "liberarse".

[4] Por cierto, Moore volvería a lo que se conoce como *mainstream* (reiteramos los matices) en la década de 1990, con sus trabajos para la editorial Image y con la línea editorial ABC Comics.

BIBLIOGRAFÍA:

MACHO, David (2002): "«Un pequeño asesinato»: de creaciones, ediciones y una entrevista", en el web *Planeta DeAgostini Cómics. Artículos*, 6 de diciembre de 2002:

http://www.planetadeagostinicomics.com/articulos/ver_articulos.asp?id=101

MOORE, Alan, y ZÁRATE, Oscar (1993): *A Small Killing*, VG Graphics / Dark Horse Comics, Milwaukie.

MOORE, Alan, y ZÁRATE, Oscar (2002): *Un pequeño asesinato*. Traducción de Jaime Rodríguez. Editorial Planeta DeAgostini, Barcelona.

PARKIN, Lance (2001): *Alan Moore*, Pocket Essentials, Herts.

RODRÍGUEZ, Jaime (1999): "Alan Moore", en *U*, núm. 18, XII-1999, La Factoría de Ideas, Madrid, pp. 14-39.

RODRÍGUEZ, Jaime (2002): "Pequeña anatomía de un asesinato", en MOORE, Alan, y ZÁRATE, Oscar: *Un pequeño asesinato*, Editorial Planeta DeAgostini, Barcelona, pp. 101-108.

SAMPAYO, Carlos (2002): "Un murmullo homogéneo", en MOORE, Alan, y ZÁRATE, Oscar: *Un pequeño asesinato*, Editorial Planeta DeAgostini, Barcelona, pp. 5-6

[Artículo dividido en tres partes. Leer parte : 1 | 2 | 3]

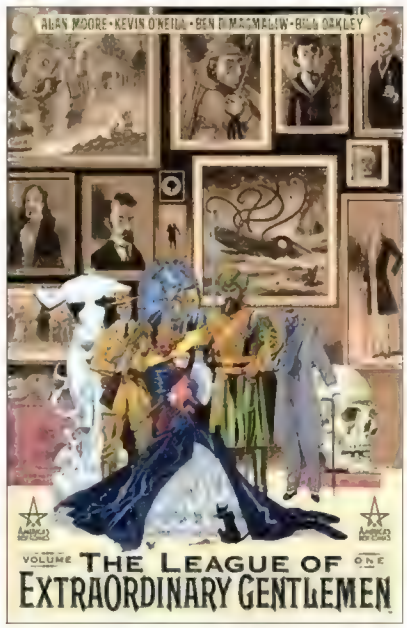
ISSN: 1579-2811

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

The League of Extraordinary Gentlemen
Guión: Alan Moore
Dibujo: Kevin O'Neill

Planeta-DeAgostini, Barcelona, 2002
Edición original: *The League of Extraordinary Gentlemen*, ABC Comics / DC Comics, 1999 [existe versión en *graphic novel*, de 2001 la edición en cartoné, de 2002 la edición en rústica, en este caso con nuevas aportaciones de Ben Dimagmaliw y Bill Oakley; también existe una compilación mayor (con documentos de Moore añadidos) y una nueva serie que comenzó a publicarse en 2002]

[Artículo dividido en tres partes. Leer: 1 | **2** | **3**]



[Ilustración de la cubierta del *trade paperback:* **Kevin O'Neill**]

The League of Extraordinary Gentlemen, por Eduardo Martínez-Pinna

Introducción. La maduración de un guionista según Alan Moore.

Una de las cinco series que Alan Moore escribió para el sello America's Best Comics, ABC (división independiente de Wildstorm, aunque Moore ostenta la propiedad intelectual de la obra) podría traducirse al español como *La Liga de los Caballeros Extraordinarios*. Para su edición española, la Editorial Planeta-DeAgostini prefirió usar el título original y en el presente artículo nos ceñimos a él, en lo sucesivo abreviado a *LEG*.

En su primera edición, *LEG* aparece como un serial de comic book sin cadencia periódica, entre marzo de 1999 y septiembre de 2000. Esta independencia –creativa que no comercial- puede exteriorizarse en la asunción de recursos que utiliza para vertebrar la historia: su autor toma prestados a una representativa nómina de personajes de la literatura gótica y de aventuras de los siglos XIX y XX. Al ser además lo suficientemente ilustres y acreditados (si bien pensar que son personajes conocidos por un público mayoritario puede ser más una especulación que una realidad) le permiten a Alan Moore una repesca e integración, en un particular universo propio, en forma de relato de inspiración decimonónica, mezcla de sutil ironía y sincera admiración por una narrativa tan clásica como olvidada. Para dotar al relato de una textura vanguardista recurre a los personales dibujos de Kevin O'Neill, de trazo difícil y correoso, pero con el suficiente detallismo para insertar en los paneles escenarios muy recargados, plagados de homenajes.

Desde el Alan Moore primigenio que escribía guiones en las revistas de cómics de Gran Bretaña, al guionista maduro y experimentado de esta obra en estudio hay una trayectoria sobradamente conocida que puede circunscribirse en cuatro fases de fronteras difusas. Tras unos comienzos en la división UK de Marvel (*Captain Britannia*), Warrior (*Marvelman, V for Vendetta*), 2000 AD (*Time twisters, Quinch's guide to life* y *The Ballad of Halo Jones*) es contratado por DC, realizando para esta editorial trabajos de tal reconocimiento que elevan su caché al de un autor mítico. Destacan en esta época, como especialmente afortunados sus guiones para *Swamp Thing, Superman, Batman*, y sobre todo *Watchmen*, acompañados por otros trabajos menores. Durante esa etapa, como nota añadida, O'Neill dibujó dos obras suyas: un complemento para el Annual # 2 de *Tales of Green Lantern Corps*, fechado en 1986, y otro complemento publicado en *Omega Men* # 26, fechado en

mayo de 1985. Ambos trabajos están publicados en España, en *Clásicos DC* # 18, y en *Invasión* # 8 de ediciones Zinco, bajo los títulos "Tigres" y "Vidas breves", respectivamente.

Durante este ciclo en el *mainstream* estadounidense finaliza obras que quedaron colgadas en su anterior etapa, tales como *V for Vendetta* para DC, y *Miracleman* para Eclipse, conocido en el Reino Unido como *Marvelman*, y rebautizado así en EEUU para evitar litigios con la todopoderosa Marvel. Esta segunda época, acontecida entre 1983 y 1987, finaliza con la clausura de relaciones (amistosas) entre Moore y las grandes editoriales, en este caso DC, por el injusto tratamiento de estas últimas hacia sus autores. El inglés sigue la estela de otros historietistas rebeldes, entre los que se encuentran Steranko, Adams, Smith, Gerber, que hacen de vanguardia de los que se irán añadiendo posteriormente, prestigiosos autores del comic book estadounidense actual, como son Miller, Byrne, Mignola...

Su tercera fase de actividad profesional se inicia con la creación de su propia editorial Mad Love, para la que realiza obras de marcado carácter independiente (*The Secret Team*, *From Hell, A Small Killing, Big Numbers*) algunas de ellas inconclusas, como la conocidísima *From Hell*, finalizada en 1996 y publicada posteriormente en Kitchen Sink. Para esta última editorial mencionada publica luego dos historias de *The Spirit*, ilustradas respectivamente por Dave Gibbons y Daniel Torres, a resultas de ser elegido como uno de los autores que refrescan el icono "eisneriano", en la limitada de ocho ediciones fechada entre marzo y octubre de 1998.

Avanzada la década de los noventa, y comprobando que la edición ajena al circuito principal y el saneo económico rara vez coinciden, regresa al trabajo mercenario de superhéroes, en Image de McFarlane, Awesome de Rob Liefeld, y la propia Wildstorm de Jim Lee, en una fase que aporta poco a su hasta ahora brillante carrera como escritor de cómics. Entre que es difícil superar el concepto de superhéroe que grabó con impronta indeleble tras su paso por DC, y las dificultades económicas de Liefeld (que le obligan a colgar la serie de *Supreme*, parodia de *Superman*), Moore sigue sin encontrar su ubicación en la industria. Pero el talento, la perseverancia, y unas gotas de buena suerte se alían para formar el milagro, en forma de un cheque en blanco firmado por el mismo Jim Lee. La creación de un sello o línea independiente de cómics (ABC) con propiedad intelectual del nativo de Northampton, y distribuida por la bastante poderosa Wildstorm. El beneficioso contrato, le permite además que en estos tebeos no aparezca ningún logotipo que no sea el suyo, manteniéndose tan suculenta prebenda, cuando Jim Lee vende ABC a DC, por lo que logra mantener su promesa de no trabajar de manera directa para las grandes editoriales de la industria.

Recreando *pastiches*. La necesidad de usar arquetipos asentados.

Probablemente Moore se haya enfrentado a su propia superación como escritor. Trabajo meritorio, porque evolucionar llevando como lastre indiscutibles clásicos como *Watchmen* y *From Hell* puede representar una tarea titánica, casi imposible. Sin embargo, los recientes éxitos de crítica y público conseguidos tras el curso del primer volumen de ABC han allanado el dificultoso camino, reubicándolo en una ventajosa posición que le permite conjugar su particular visión del cómic con las compensaciones económicas que acompañan la distribución en canales principales. En *LEG*, la más conseguida de las obras ABC, el guionista elude los callejones sin salida que suponen las historias demasiado simples que luego se harán reiterativas (caso de *Tom Strong*, con tan sólo un brillante comienzo y su significativa

utilización del metalenguaje), los relatos breves y no demasiado originales que forman la obra *Tomorrow Stories* (ni el remedo de *Spirit* que no supera el modelo insuperable de Eisner, ni la parodia de superhéroes que no es la más original de las parodias, ni el producto inclasificable de dificultosa comprensión que alude al nombre de "Cobweb", logran salvar los buenos trabajos que suponen las historias dibujadas por Kevin Nowlan y Hilary Barta) o los coqueteos con la experimentación, propia de series como *Promethea* o *Top Ten*.

La progresión evolutiva de Moore sube un peldaño al rescatar la narrativa en pastiches (hilvanado de retales de obras góticas y de aventuras, universales y juveniles de la novelística popular del tránsito del siglo XIX al XX) y adaptar sus referentes al formato historietístico. Referentes sobradamente conocidos, al menos de oídas, por una buena parte de su público, y que en definitiva convierte la historia, un amable entremés de aventuras decimonónicas, en un constante desafío interactivo para una buena parte de sus lectores. La apertura de este camino franco, manifiesta como ventaja una duradera explotación, pues las posibilidades de repetir supuestos argumentales resultan remotas, aportándole suficiente fuelle para relatar cualquier historia preñada con sus temas totémicos (el análisis del poder, las motivaciones sobre la heroicidad, la capacidad de decisión individual, la ironía crepuscular). No sólo eso. Aún se podría guardar espacio para relatar "precuelas", en forma de una interesante saga que relatase el advenimiento de los personajes desde la literatura en que fueron creados, a la historieta en donde renacen de su olvido.

La afinidad de Moore por el pastiche no es un descubrimiento de su etapa en ABC. En su obra más emblemática, *Watchmen*, acude a esta forma de inspiración. Cuando la directiva DC le propone la realización de un serial que presente los

personajes de Charlton Comics (malvendidos a la misma DC en el año 1978) a su nuevo público, la respuesta de un inspiradísimo Moore, consiste en la escritura del guión de lo que luego sería *Watchmen*. Pese a la extraordinaria calidad del mismo, la radicalidad de la propuesta, impediría a la entonces flamante editorial de Superman seguir usando los personajes adquiridos (era una historia cerrada, que además de presentar personajes, los finiquitaba) por lo que la directiva le propone cambiar el nombre de los protagonistas, e integrarlos en el título actual de la obra. Pese a todo, se hace relativamente fácil identificar las personalidades de los *watchmen* con respecto a los precedentes de Charlton, con la salvedad lógica de que las figuraciones de Moore son más sólidas, están mejor construidos y protagonizan una historia cerrada que dificulta la aparición de "secuelas" (y exordios).

En *LEG* el autor es propietario de su obra, por lo que se cuida de no atrancar argumentalmente la primera miniserie. El espíritu que animó la realización de *Watchmen* se halla felizmente reencontrado (y afortunadamente simplificado) coincidiendo ambas en el uso de referentes prefijados, la exposición de los grandes temas y el sentido del relato basado en una detallada construcción de personajes y escenario por el que discurran acciones, y pasiones. Como en *Watchmen*, vuelve a acudir al tono crepuscular que tan inmejorables resultados narrativos le supone.

Si Moore hubiese planteado la historia con una nómina de personajes creada para la ocasión ésta podría presentar algunas mermas, entre las que destacan la pérdida de determinados iconos culturales, renunciando al homenaje y a los guiños cómplices con buena parte de sus lectores. Por si fuera poco, el serial aflojaría enganche comercial, al no ser necesario recurrir al usufructo de universos ficticios, que tan importantes rendimientos comerciales ha dado tanto al cómic (véase el Universo Marvel) como a la novelística popular (pastiches de Sherlock Holmes, por ejemplo). »»»»

[Artículo dividido en tres partes. Leer: **1** | 2 | **3**]

ISSN: 1579-2811

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

The League of Extraordinary Gentlemen,
artículo por Eduardo Matínez-Pinna, parte 2

[Artículo dividido en tres partes. Leer: **1** | 2 | **3**]

[Ilustración de la cubierta del número 3 de la edición española de la serie de comic books, en la cual aparecen todos los personajes de la saga en una sintética portada. Arte: **Kevin O'Neil**]

[parte 2]

La construcción de personajes.

Moore es un guionista con un sentido narrativo que se apoya en la creación de personajes multidimensionales, que se mantienen al interaccionar frente a otros igual de complejos, y que crecen al hacerlo sobre secundarios más planos, dentro de un escenario lo suficientemente matizado. En *LEG*, las figuraciones principales manifiestan los recursos necesarios para sustentar una historia ligera, que deriva hacia un relato coral, a base de complementar los rasgos distintivos de cada uno de ellos en un grupo. El autor se mantiene en su ingeniería narrativa, construyendo un mecanismo preciso, en donde ningún elemento sobra, y ninguno falta. La economía de montaje se vuelve a hacer presente en el correctísimo uso de las elipsis y la renuncia al uso de farragosos textos de apoyo. El primer paso es la construcción de personajes que crecen a lo largo de la historia, dándose ese desarrollo en lo que dicen, y sobre todo en como lo dicen.

El relato comienza con la presentación de Mina Murray / Harker, y es el único personaje que la pluma de Moore no resucita desde su tránsito literario ideado por Bram Stocker. Su mayor secreto se encuentra en su cuello, por lo que siempre aparece tapado con un fular. La motivación para formar y dirigir la liga, estriba en un intento de recuperar una posición social perdida, consecuencia de un escandaloso divorcio, que probablemente fue motivado por la no superación de su "romance hemorrágico" con el Conde Drácula. (Romance que le ha dejado como secuelas terribles pesadillas y una no demasiado aclarada tendencia hacia la hematofagia, pese a que su imagen se refleja en los espejos). Su fuerte carácter la alinea con el sufragismo, especie de prefeminismo, caracterizado por reivindicar el voto de las mujeres, y acercar consecuentemente el sufragio a lo universal. A lo largo del relato, y como concesión a la cultura victoriana, tendrá crisis de autoridad, al reconocerse como una débil mujer incapaz de dirigir un grupo que presenta una variada colección de anomalías psicológicas, que se orientan al temor de crecer, de madurar, y por tanto de perder su esencia y su ubicación en el mundo. En su mundo de aventuras imaginarias. Quién sabe si esto es un homenaje velado a J. M. Barrie...

El primer integrante que quiere reclutar para su liga es Alan Quatermain, protagonista de doce novelas escritas por Sir Henry Rider Haggard, y muerto en la segunda de ellas, por lo que su reaparición se debe a la novelización de su diario. Moore sustituye la muerte de Quatermain por una salida de escenario,

Los pololos de Mina

reapareciendo en El Cairo con una fuerte adicción a los alcaloides de la adormidera. En este personaje se deposita la mayor carga humana de la liga y se le define con precisión en dos escenas. En París abandona su labor de centinela, y poniendo en peligro la misión, para comprar en una farmacia un frasco de láudano (opio mezclado con bebida alcohólica). Su humanidad se rubrica en su amor a Mina, y su subsiguiente pasión reprimida, que se hace gráfica al verle la ropa interior, consistente en unos pololos atados con cintas a los tobillos, en una deliciosa escena cómica.

El capitán Nemo es el personaje nexo que relaciona a estos dos primeros. Siguiendo el perfil descrito por su creador, Jules Verne, adquiere el aspecto racial de un hindú, apátrida de gustos refinados, pocas palabras y dado a la acción. Un líder nato. En el relato se le humaniza al darle un registro cómico, en la brillante escena en que acompaña a Mina y a Quatermain, como criado, con el fin de infiltrarse en un internado de señoritas de alta alcurnia, dirigido por una mujer de perfil helénico, sádica y sáfica, en donde el término disciplina inglesa, toma el significado de una tendencia sexual. El Nemo de Moore es muy similar al de Verne, y bajo la apariencia de un nihilista, se esconde un hombre (que fue) sensible y ahora vive esclavizado por la venganza. Pese a su mayestático porte se autodefine como "Nadie" mientras su figura se ensombrece.

EL BARRIO DEL FORNICIO PARISINO

La aparición de la dualidad Jekyll / Hyde, responde por una parte a conceder una presencia superheroica a la historia, una figura monstruosa e incontrolada que termina aceptando el hecho de pertenecer a un equipo. Por otra parte, el personaje tiene el necesario atractivo para desarrollar el socorrido tema de la personalidad dual (el *Doppelgänger*, tan grato a Moore). Finalmente, presenta como ventaja adicional el ser lo suficientemente conocido para generar una sensación de *deja vu* en una buena parte de la masa lectora. Como sus demás compañeros cofrades, es también revivido por Moore, al cambiar el sentido argumental y moral de la historia de Robert Louis Stevenson. Henry Jekyll se suicida, con la intención de dominar definitivamente las apariciones incontroladas de Edward Hyde, pero según el guionista no lo consigue. Ahora resulta que Hyde es un putero violento que domina a Jekyll, por lo que el área geográfica donde es reclutado se asemeja al Pigalle parisino (típica barriada de fornicio y lupanares), y los hechos narrados en la historia recuerdan a los acontecidos en la inexistente calle Morgue, según el reconocido juicio del señor Auguste Dupin (en *The Murders in the Rue Morgue*, de Edgar Allan Poe). Cabría comentar a esta altura que su fantástico y bestial aspecto inspira al tándem Millar y Hitch al colocar buena parte de la personalidad del Hyde de Moore (lascivo y violento) en el *Hulk Ultimate* recientemente publicado.

El último integrante de la liga no es otro que el Dr. Hawley Griffin, científico que se vuelve invisible siguiendo los hechos narrados en la novela de Herbert George Wells. Como en casos anteriores, el guionista vuelve a enmendar la plana al creador literario, al sobrevivir al linchamiento al que lo somete una turba enloquecida. Moore lo describe como un tipejo amoral y pragmático, con tintes sociopáticos. Se divierte manteniendo relaciones sexuales "especiales" con las

señoritas residentes en un internado de Edmonton, en un término medio entre el estupro y la violación, en lo que probablemente sea el mejor tramo de la historia. Un delirio cómico, con los personajes principales sacados de contexto, un ritmo enloquecido, y una socarrona burla a los internados femeninos, en su acepción más intocable: el sexo desde el punto de vista de la comicidad. La definición de su personalidad inexistente, se matiza en las conseguidas escenas del número 5, cuando pasea por un reconocible Londres ataviado con un uniforme de policía, en claro homenaje al film de James Whale, rodado en 1933. Su justificación para integrarse en la liga, obedece a una promesa de curación de su peculiaridad, algo del todo imposible, pues su invisibilidad, aparte de física es de su propia alma. Su motivación real es una promesa de existencia, aunque sea en el margen de la literatura de ficción y siempre sobre la base de formar parte de algo, por otro lado inexistente.

La invisibilidad, una ventaja

Homenaje a James Whale

Como cualquier buena historia de componente épico, *LEG* necesita de su propio malvado, que necesariamente debe estar construido con la misma profundidad, sino mayor, que sus oponentes. Esta nómina de *dramatis personae* se complementa pues con la presencia del Profesor James Moriarty, el Napoleón del crimen y némesis de las primeras aventuras de Sherlock Holmes. James Moriarty, en su concepción original literaria, obra del prolífico Sir Arthur Conan Doyle, es un jefe del hampa que opera en el West End londinense. Está dotado de una poderosa mente analítica, ejercitada por su vocación matemática. Holmes se enfrentará a él en las cataratas de Reisenbach, en Suiza, acabando el lance con la aparente muerte de ambos según relata la historia titulada "The Final Problem". La presión popular demandaba nuevas historias de Holmes, por lo que su celoso autor (Doyle le tenía pelusa a su máxima creación) escribe "The Hound of Baskerville", donde aparecía un Holmes anterior a los avatares de Reisenbach. La subsiguiente coacción de los lectores incide en la necesidad de un Holmes vivo, por lo que el gran detective regresa de entre los muertos en el caso narrado en el relato "Empty House", en el que cuenta a su atónito confidente y biógrafo (Dr. John Watson) que su supuesta muerte fue una charada orquestada desde las sombras por su hermano Mycroft. Pero lo que jamás hizo Doyle fue revivir a Moriarty, trabajo que lógicamente se reserva el guionista de cómics.

Holmes y su mundo pasaron de ser las creaciones de Doyle a una franquicia comercial que sigue rindiendo historias procedentes de archivos ocultos y posteriormente exclaustrados, firmados en su mayoría por el Dr. Watson. Pero si la esencia y la personalidad de Holmes ha sufrido en líneas generales pocas variaciones (a excepción del libro *The Last Sherlock Holmes Story* de Michael Dibdin, donde el detective y el asesino de Whitechapel –Jack- eran la misma persona) no ha ocurrido lo mismo con James Moriarty, retratado al vitriolo por Nicholas Meyer en su novela *Seven per cent solution* que lo describía como el profesor de matemáticas del joven Holmes y ocasional amante de su madre. Buena parte de la personalidad extrema del gran detective (adicción a la cocaína, misoginia y potencial homosexualidad) tomaba forma mórbida, y era tratado por el mismísimo Sigmund Freud en Viena, cuando observó la enclenque figura del matemático saliendo del dormitorio de su "disoluta" madre ataviado con un

camisón de raso y una especie de barretina en la cabeza coronada por un pompón. Esta escena fue recreada por el genial Lawrence Oliver en la película del mismo título firmada por Herbert Ross en el año 1976. Una completa desmitificación del mayor malvado de la literatura victoriana.

Londres bombardeada

Alan Moore pervierte la historia de Doyle en las cataratas de Reisenbach. Moriarty sobrevive a la caída y es recogido por los mismos miembros de la inteligencia británica que asesinan a Holmes en una brillante elipsis narrativa. Con un Moriarty vivo la historia se interna en uno de los temas totémicos de su autor, la reflexión sobre el poder crudo. El villano servirá a la corona como jefe de inteligencia de la nación más poderosa del mundo, y al mismo tiempo será el chivo expiatorio al que echar buena parte de las culpas de las amenazas que atenazan a la nación, justificando los actos reprobables de un estado tan poderoso como la Inglaterra victoriana y colonial. El autor se despacha sobre este último aspecto, el colonialismo, con su sutilidad acostumbrada. Nemo personifica una India inexistente por su destrucción y borrada por su cosmopolitismo. El Africa de Quatermain es la proyección geográfica de su personalidad aventurera, mientras que Mina, más prosaica, puede simbolizar una avanzadilla de colonización en Centroeuropa que se justifica en el intento de abatir una leyenda gótica, o un simple vestigio folclórico. Hyde y Griffin, a modo de un esperpéntico auto sacramental hacen física la corrupción imperial británica, que alcanza máximos en el hombre invisible, con una afección tan avanzada, que cuestiona su propia existencia. Finalmente remata el argumento, con la sustitución metafórica del mundo por el Londres victoriano. Al oeste, el servicio secreto, con tanta sevicia, o más, que la existente en el este, poblada por "desconocidos" terrores étnicos.

No hace falta tener gran capacidad de observación para establecer paralelismos con situaciones reales, pasadas y presentes. Bajo la justificación de una defensa y castigo frente a sangrientos atentados terroristas, el "eje del bien" toma cierto país montañoso oriental [Afganistán], que casualmente tiene una situación geográfica que permite el paso de gasoductos y oleoductos. Bajo similares auspicios conquista un país que aloja ingentes cantidades de armamento prohibido (no se sabe si virtual o real) y que también casualmente, tiene bajo su subsuelo un buen porcentaje de la producción mundial de hidrocarburos [Iraq]. Como efecto colateral (beneficioso) el mencionado eje puede pagar los créditos que hicieron presidente al más santo de los hombres [Bush], créditos en carburante, que casualmente salieron de las grandes petroleras del país ubicado en el *West World*. [EEUU]

Alan Moore termina de aliñar este sabroso guión con la descripción sintética y milimetrada de una serie de personajes planos, sobre los que se proyecta la complejidad de los principales, además de permitir el avance de una narración tan sencilla como bien engranada. Para seguir con los homenajes y los guiños que generan complicidad con sus lectores, continúa utilizando referentes literarios menos evidentes, a modo de invitaciones, y con una mera función decorativa. Jules Verne aporta a Robur, Selvyn Cavor y Samuel Ferguson. Uno de los tripulantes del Nautilus es Ismael, único superviviente de la caza de Moby Dick en el Pequod, según relata el propio Herman Melville. En el East End londinense (o mundial) aparece la ominosa figura de Fu-Manchú, obra de Sax Rohmer (y que probablemente no se le nombra por algún asunto oscuro de derechos de autor) ataviado con todos los aditamentos del terror oriental y las terribles torturas que dicha idea lleva asociadas. Mycroft Holmes se presenta con el aspecto craso con que le definió su creador. Por si fuera poco se hacen reconocibles determinadas iconografías descritas por Jonathan Swift, Lewis Carroll, y el submundo del hampa londinense descrito en muchas novelas de Charles Dickens. El puente entre los personajes trasferidos de la literatura y su unificación en la historieta recae en Campion Bond, mensajero y confidente de Moriarty (el misterioso "M") depositario de homenajes tan poco ingeniosos como triviales, asimilables a la parafernalia de

Una historia del East End

James Bond (para la comprensión y la ubicación de referentes literarios e históricos citados en este texto se recomienda consultar el trabajo de Jess Nevins publicado en la web con la siguiente dirección:

http://www.geocities.com/Athens/Olympus/7160/annos.html)

Con un relato tan escrupulosamente plagado de referentes culturales, la obra toma un desarrollo original, casi único, sin renunciar a uno de los aspectos claves de la narración, que es la descripción de un dilatado cúmulo de personajes. Moore se reafirma como uno de los grandes guionistas sin recurrir a argucias experimentales. Por el contrario, hace suyo un relato eminentemente clásico que siempre ha existido, en cualquiera de las técnicas en que los narradores de historias han utilizado para fabular, desde la narrativa novelada a la historieta. »»»»

Enlaces:

[Artículo dividido en tres partes. Leer: **1** | 2 | **3**]

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera* 031019]

ISSN: 1579-2811

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

The League of Extraordinary Gentlemen,
artículo por Eduardo Matínez-Pinna, parte 3

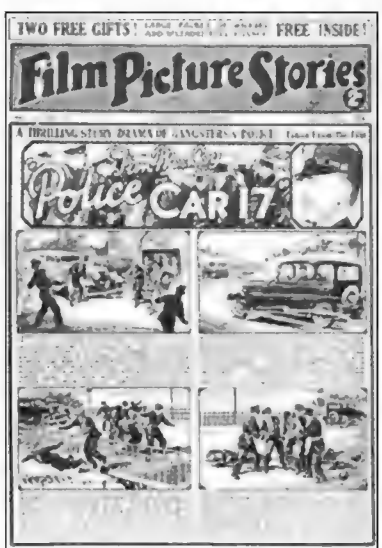
[Artículo dividido en tres partes. Leer: **1** | **2** | 3]

[Ilustración de la cubierta del número 6 de la edición española en comic books, en la que se aprecia el montaje que Moore pergeña con afán imitativo de las portadas de publicaciones británicas de principio del siglo XX. Arte: **Kevin O'Neil**]

[parte 3]

Descripción de un escenario. Tributo a la experimentalidad. Kevin O'Neill.

Ya desde el primer número del serial, en su página 2, el guionista muestra (gracias al grafismo de su dibujante) una síntesis de lo que serán las tablas que sustentan la acción de la narración, al retratar una reconocible Dover (acantilados blancos) con estructuras de ingeniería pesadas, propias para la construcción del hipotético túnel que uniría Albión (Gran Bretaña) con el continente (Calais). Esta concesión a lo fantástico no solo afectará al decorado irreal de lugares reales (Londres y París principalmente) sino que actuará como un personaje más dentro de la motivación argumental, sustentada por el robo de la cavorita (Verne) y que sirve como un McGuffin "hitchcoquiano" para montar toda la tramoya épica.



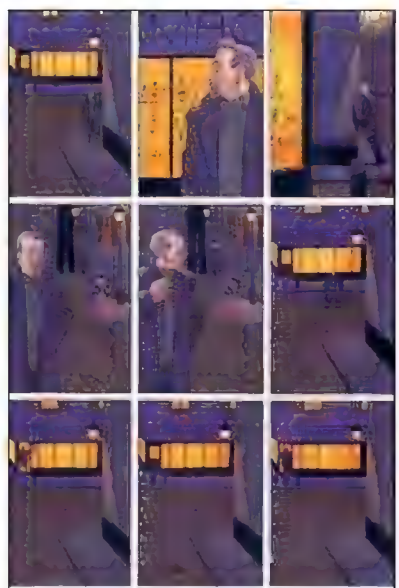
EJEMPLO DE PUBLICACION BRITANICA EN CUYO ASPECTO SE INSPIRO MOORE PARA LA CUBIERTA DEL NUMERO 6.

El áspero, tosco, y en general poco digestivo dibujo de O'Neill otorga a la obra un aspecto irreal, al servicio del despliegue narrativo del guión. Composiciones naif y abigarradas, ajenas a la perspectiva, con estructuras que alternan desde las imposibles (nave submarina de Nemo con aspecto de Kraken) a las tópicas, como Pigalle en París o el museo británico (que esconde un sarcófago de Ayesha, otro de los personajes de Haggard, cuyo destino se cruza con el de Quatermain en una novela titulada *She and Allan*).

La ornamentalidad de O'Neill encuentra su máximo exponente en las cubiertas, destacando especialmente la del número 6, realizada a modo de "aleluya" en imitación de las cubiertas de los tebeos británicos de comienzo del siglo XX. Este es otro de los

reconocidos homenajes de su autor, al establecer un nexo entre la literatura victoriana de finales del siglo XIX, con uno de los precedentes del cómic, tal y como se entiende actualmente. Esta diagramación con viñetas cargados de textos es una tradición gráfica en el Reino Unido, iniciada a mediados del siglo XVIII, y presentes en publicaciones específicas y prensa hasta la tercera década del siglo XX.

Esa tendencia a emular los dibujos victorianos, excesivamente figurativos y conceptualistas, resta frescor a la obra, aunque la ubique en corrientes de modernidad que una narración tan convencional como la escrita por Moore no demanda en absoluto. Quizá para paliar esa tendencia hacia el lado oscuro de la experimentalidad y la vanguardia, la diagramación de la obra sigue las pautas más ortodoxas y propias del comic book. Narración geométrica con *splash pages* de presentación, que sustentan el título del episodio, y de finalización, que llevan las escasas y originales acotaciones que la obra presenta. Entre ambas se sitúan la variedad típica de viñetas, desde pequeñas y homogéneas que mantienen un ritmo rápido, a panorámicas en donde se insertan pequeños paneles que deceleran el ritmo, y dan detalles a modo de "zoom" cinematográfico. La coloración digital contribuye a separar los efectos diurnos y nocturnos, reafirmando el efecto plano y sin sombras de los dibujos sustentados sobre paneles que no presentan motivo principal, dando un efecto gélido a la composición. Para completar el infortunio, la figuración de personajes se hace pomposa, caricaturesca, excesivamente expresiva, consiguiendo un efecto anacrónico entre lo vanguardista y lo decimonónico, que pone la parte gráfica de la obra en los límites de la artificiosidad.



Pura ortodoxia narrativa

El mecanismo de precisión montado por Moore en la creación de *LEG*, encuentra su rincón más débil en los dibujos de O'Neill, por otra parte muy personales, y que gracias al espléndido guión se les puede valorar al alza. Queda como una simple especulación el suponer cuál sería el destino de la obra con una figuración más académica, o si se quiere más luminosa, firmada por talentos como Sprouse, Shanower, McGuinness, Allred, Hester o Cho. Autores que probablemente hubieran tenido pocos inconvenientes en ilustrar a un Moore dueño de su mejor capacidad narrativa. Un guionista que, pese a llevar el lastre que suponen sus obras pasadas, y magistrales (son cientos las páginas de comentarios escritas sobre ellas) continúa en progresión. *LEG* saca el oficio de un Moore casi olvidado. El de contar historias divertidas.

Disquisiciones finales.

La liga de los caballeros extraordinarios es un cómic de "mestizaje", una especie de tercera vía, consecuencia directa de la hibridación del "espíritu de obra de autor" que siempre ha latido en Moore, con un producto ligero, apto para casi cualquier tipo de público y lo suficientemente comercial como para su distribución en el *mainstream*. Pero ese mestizaje no solo alude al carácter creativo de la obra, además se expande hasta su comercialización. Siguiendo este razonamiento America´s Best Comics, casi responde a un concepto de mecenazgo, en el que una entidad comercial solvente (Wildstorm, o DC) subvenciona la creatividad de un autor.

A diferencia de sellos como *LEG*end o Bravura, ABC, manifiesta un vínculo económico hacia una editora dependiendo de ella para su canalización en el circuito mayoritario. El mecenazgo se salda, cuando su producto estrella, *LEG*, adquiere tal éxito de crítica y público que avala la realización de nuevas historias, miniseries que difícilmente se podrían clasificar como secuelas. Y no solo eso. Su potencial prestigio valida la obra para hacerla merecedora de una adaptación cinematográfica, que afianza su completo éxito de ventas. Pese a que la cinta resulta vacua, plena de insoportable corrección política, aniquiladora del espíritu del cómic, y ominosamente virtual. Una completa desdicha como trabajo y una

brillante promoción mediática para la historieta.

Gracias a *La liga de los caballeros extraordinarios*, Moore consigue prestigiar ABC (por otra parte sello con más continente que contenido) se reubica en la industria del cómic, y se descarga de una traba, que si bien lo situó como uno de los autores más prestigiosos del medio, también inhibió su maduración. Con esta obra vuelve a lustrar su oficio de narrador, permitiéndole una progresión largo tiempo retenida. Y aunque pierde buena parte de su aureola mítica, resulta rejuvenecido, permitiendo a sus lectores disfrutar de un Moore que vuelve a ser el mejor.

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

LA BROMA ASESINA

La broma asesina
Guión: Alan Moore
Dibujo: Brian Bolland, con color de John Higgins

Edición original:
The Killing Joke, DC Comics, 1988

Edición española:
Ediciones Zinco, 1989 / Norma editorial, 2002.

[Ilustración de la cubierta del libro con formato *prestige* igual a la de Norma: **Brian Bolland** y **John Higgins**]

La broma asesina, por Luis Miguel Artabe

«Muchas verdades se dicen en broma.»
Proverbio inglés

Cuando era más joven soñé en multitud de ocasiones con encabezar un movimiento contra el crimen. Y en la mayoría de ellas imaginé que era un héroe de destino trágico que se enfrentaba a los más disparatados criminales con el único anhelo de ser aceptado por la sociedad y conseguir el favor de sus ciudadanos y, ocasionalmente, de sus ciudadanas. Con la fuga de los granos de arena de la parte superior de mi reloj me fui dando cuenta de que esto era imposible. La realidad te coloca a los mandos de una palanca a la que debes dar vueltas para seguir con los pies donde deben estar y tus posibilidades de volar se reducen si no pagas una buena factura por ello. Desgraciadamente descubrí que es difícil dejar de ser Clark Kent y tener un *alter ego* que te permita realizar acciones imposibles. Mi sitio era el de un ser humano normal que sólo podía combatir el mal a través de la piel de unos cuantos personajes de ficción que colman mis estanterías, mis cines y mis telediarios. Dejando a parte la discusión sobre si existe el realismo artístico, lo que nos debe servir como premisa de partida es que la ficción nos permite conocer el mundo a través de múltiples y diferentes visiones que tienen los autores sobre él y que éstos mismos han obtenido, culminando un eterno proceso de retroalimentación, del propio tejido social al que estamos atados pegajosamente sin posibilidad de huída.

El ser humano es un ser social, que vive y piensa en sociedad y que sólo así siente una identidad propia. ¡Qué paradoja! Sólo en la relación con los demás, y en las relaciones de éstos con los demás, obtenemos nuestro código de barras personal y grupal, y sólo así sabemos quienes somos y qué se espera de nosotros.

Haré de esta relación del conocimiento del *tu* y del *yo* una de las bases del análisis narratológico de esta obra originalmente titulada *The Killing Joke*. Llegados a este punto y antes de que se me pase por alto, he de advertiros que lo que a continuación vais a leer son mis pensamientos sobre un cómic de Alan Moore que me marcó profundamente y que, quizá, tenga el extraño poder de arrastrarme al momento en que terminé de leer por tercera vez *La broma Asesina* y descubrí que había muchos túneles bajo la superficie.

Desde luego, a estas alturas nos tenemos que preguntar por qué el que abajo firma ha comenzado por hablar de identidades y de su imposibilidad personal de realizar acciones extraordinarias en el análisis de un texto que versa sobre la historia de un

superhéroe de papel que lucha contra un opositor imposible y que desbarata una vez más los maléficos planes que todo buen villano debe tener. Por eso mismo, ruego un poco de paciencia al lector, para que contemple cómo a lo largo de este artículo vamos a ir descubriendo por qué estas premisas tienen relación intrínseca con esta obra.

Enemigos para siempre

Tomaré de la tradición griega, platónica para concretar,[1] el concepto del ser andrógino original. Simplificaremos un poco para que nos entendamos sin el susto inicial. Al principio existía un ser humano original que era esférico (tengamos en cuenta que la perfección se representa de esta manera para muchas tradiciones, llegando en muchas ocasiones a ofrecernos una imagen de Dios con esta forma).

De este ser, y siempre desde el punto de vista de Platón, se hicieron dos mitades,[2] hombre y mujer, que quedaron necesariamente obligadas a buscarse (de este modo, el amor perfecto sólo se encontrará encontrando la otra mitad de la esfera a la que cada uno pertenecía). Olvidemos por un momento el aspecto amoroso de la teoría y traslademos esta concepción hasta otros campos. Pensemos en las relaciones interpersonales e imaginemos una esfera donde estuvieran encerradas antes de nacer algunas relaciones que se encuentran condenadas a enfrentarse y a complementarse en la realidad. Pensemos en la relación de amor-odio a la que están sujetos el personaje protagonista y personaje opositor de *La Broma Asesina* y que no es otra cosa que la representación de una relación entre dos actores antagónicos que perfectamente pudieron compartir una esfera en aquellos primeros números de Batman, allá a finales de los años treinta, en la publicación americana *Detective Comics*. Permitidme que continuemos por este camino figurativo porque, si esto fuera cierto, el Joker y Batman serían las dos partes de una de esas esferas.

Cuando Bob Kane crea al detective murciélago no piensa en el Joker. Desde luego está pensando en un personaje que luchará contra el mal investigando y apoyándose en una tecnología revolucionaria. Este autor construye un personaje al estilo de Supermán que luche contra el crimen, pero de una manera más realista. Un héroe de los que se comenzaron a llevar en la época. Sin embargo será su ayudante, Jerry Robinson, quien viendo una película de Paul Leni, *El hombre que ríe*, basada en la novela de Víctor Hugo del mismo nombre, cree al bromista asesino. Y lo hace a partir del destino trágico del personaje que interpreta el actor Conrad Veid en el film. El nuevo personaje será un asesino sin conciencia que compartirá con el personaje literario una enorme sonrisa que desfigura su cara.

Conrad Veidt en *El hombre que ríe*

¿Por qué nos atrevemos a decir que Batman y el Joker son medias esferas que se han encontrado? Parece claro que con el paso de los años el personaje opositor se convierte en el más despiadado enemigo del detective. Llega hasta un punto en el que fue censurado en la década de los cincuenta por la Comics Code Authority.

Conrad Veidt en *El hombre que ríe*

Tenemos que darnos cuenta que este personaje es diferente a los demás. No quiere conquistar el mundo, ni comérselo, ni enriquecerse, ni siquiera quiere vengarse de un padre alcohólico y maltratador a través de la destrucción de todo lo que puede parecer bello. Nada y defeca en su locura y actúa sin razonamiento lógico aparente.

A lo largo de sus años de lucha mata a Robin y a la esposa del comisario Gordon entre otras muchas fechorías. Desde luego, no es un personaje normal.

Como media naranja de Batman comparte un trauma de una vida anterior con el héroe. Bruce Wayne (personalidad secreta de Batman) perdió a sus padres a manos de un ladrón y el Joker perdió a

su mujer embarazada debido a un accidente doméstico. Para ambos significó una ruptura con su biografía precedente. El sentimiento de culpa les asaltó de tal manera que Batman aún hoy se echa la culpa de lo sucedido por no haber hecho nada para impedirlo y el payaso se echa la culpa por no haber conseguido sacar a su mujer de la pobreza. Ambos enloquecen, aunque hay una diferencia: Batman jura defender a los habitantes honrados de su ciudad, Gotham, y el Joker descubre que el mundo no es justo y que se mueve por actos irracionales que te dan y te quitan; para él se convierte en un patrón de actuación.

Lo que les une en la misma esfera, su trauma, les diferencia en su realidad. Y es que el punto que les une les hace tomar dos caminos diferentes. Por un lado Batman se vuelve gris, viste de negro, hace de la seriedad extrema y del respeto de la vida su bandera. Mientras que el Joker se vuelve multicolor, guasón y sin respeto alguno porque sigan latiendo los corazones de los demás. Ese punto de inflexión produce una extraña paradoja: mientras que a Batman le hace pasar de una vida fácil y sin preocupaciones a una vida llena de fatigas y responsabilidades, para el Joker es al contrario. Pasa de una vida de reveses y miseria a una de crimen y despreocupación absoluta.

La broma asesina

Va siendo hora de que entremos en materia. Hasta el momento hemos apuntado ciertas ideas sobre la identidad y su necesaria relación con los opuestos para la afirmación *ellos son malos, luego nosotros somos buenos*; y también hemos pasado de puntillas sobre la relación que une a los dos principales actores de este cómic.

Creo que antes de continuar con los aspectos teóricos sobre la obra, es bueno que nos fijemos en el continente de esta historia para tener una visión completa de su verdadero valor.

En 1988 la editorial DC publica *The Killing Joke*.[3] Una historia que revisa dos personajes clásicos y su relación de amor-odio. Este cómic narra el intento por parte del Joker de demostrar que cualquiera puede perder la razón y cometer un crimen bajo la presión psicológica adecuada. Es cierto que quizá sea un pensamiento demasiado elaborado para el personaje. De todas maneras, para conseguirlo intenta buscar una comparativa entre las cosas que recuerda y que no puede soportar de su pasado (como la pérdida su mujer embarazada por un accidente del que se culpa) y su plan para convertir al Comisario Gordon en un demente. Para ello se le ocurre dejar inválida a la hija del policía de Gotham City y sacarle fotos desnuda para posteriormente proyectárselas a su padre, de modo que poco a poco se despida de la cordura y se vea empujado a matarle y de esta manera olvidarse de la ley y de su función.

Moore se aprovecha de una serie de saltos espacio temporales para comparar la preparación del plan del asesino con la fragua de su propia locura. Sin embargo, debemos tener claro, y es de gran importancia para el desenlace de este escrito, que el narrador británico no tiene la intención de colarse en el interior de la mente de sus personajes. En *La broma asesina* los deja actuar por su cuenta; por ese motivo sólo hay unas palabras del narrador al principio, «Había una vez dos tipos en un manicomio...», y otras en las que el propio Moore, mediante una repetición de las primeras frases de Batman en la narración, ironiza sobre su combate final con el Joker:

> «Hola. Vengo a hablar. He estado pensando últimamente, sobre tú y yo. Sobre lo que va a ocurrirnos al final. Nos mataremos el uno al otro ¿verdad? Puede que me mates. Quizás te mate yo, antes o después. Sólo quería sentir que había intentado hablar las cosas y evitar que ocurran. Por una vez. ¿Me oyes?
>
> Estoy hablando de la vida y la muerte. Quizás mi muerte... quizás la tuya. No entiendo por qué nuestra relación debe ser tan fatídica. No quiero tu muerte en mis manos.»

Durante la obra no hay ningún otro bocadillo que manifieste un monólogo interno. Son los personajes los que actúan e, incluso, los que recuerdan. El guionista sólo los ha colocado ahí y narra lo que sucede, abandonando la fórmula del autor omnisciente tan habitual en el cómic de superhéroes.

El punto de partida de la historia son las ondas producidas por la lluvia en un charco. Fijémonos en que lloverá durante toda la obra (incluidos los diferentes saltos espacios temporales), y la última viñeta coincidirá exactamente con la primera, en un adelanto de que todo sigue igual a pesar de los intentos de los actores por cambiar las cosas.

A partir de aquí, y por medio de varias páginas donde predomina la estructura de nueva viñetas por página (en las que nos encontramos con un ritmo pausado e intrigante gracias a los saltos de plano en el eje trasversal y horizontal de nuestra visión así como a pequeños *zooms*), podemos observar cómo Batman entra en Arkham Asylum para hablar con el Joker y convencerle de que su manera de actuar no conduce a nada (ver el diálogo reproducido atrás). No se sabe por qué, de repente el héroe atormentado de Gotham siente la necesidad interior

de hablar con su máximo oponente. Moore no nos facilita información sobre el motivo por el que Batman llega al manicomio del Dr. Arkham, ni nos explica por qué está allí el Comisario Gordon. Sin embargo, el héroe intenta razonar con un personaje que es el estandarte de la sinrazón en el universo de las viñetas. En mi opinión, Batman, sin darse cuenta, ha sido movido por un hilo argumental externo a sí mismo y que le ha colocado en un punto de partida preciso.

Y es justo desde aquí, desde esta viñeta donde aparece esta frase inacabada (quizá de labios del propio Moore), desde esta primera viñeta que rompe la estructura de nueve viñetas por página, donde Batman intenta convencer al Joker con un discurso sobre lo irracional de la guerra entre ambos. Al final de su *speech* el detective descubre que el personaje que se encuentra sentado frente a él no es quien parecía ser y utilizando una concatenación sonora se produce el primer salto espacial para descubrirnos al verdadero Joker intentando comprar un parque de atracciones abandonado.

[1] *El Banquete* de Platón.

[2] Tiene bastante relación con la tradición cristiana y el mito de la costilla de Adán.

[3] *La broma asesina*. Guión de Alan Moore, dibujo de Brian Bolland y color de John Higgins. Publicada en España el mismo año por la editorial ya desaparecida Ediciones Zinco.

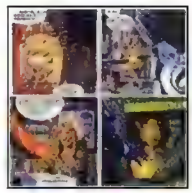
[Leer parte siguiente del artículo. Leer parte: 1 | **2** | **3**]

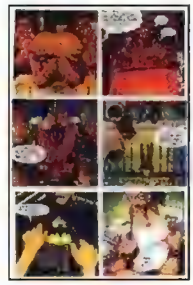
[© 2003 **Luis Miguel Artabe**, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

LA BROMA ASESINA





[**Arriba y derecha:** viñetas conectivas compuestas de modo similar, tal y como expresa el autor en el primer párrafo de esta parte del artículo -haga clic para ampliarlas-.]

La broma asesina, por Luis Miguel Artabe [parte 2]

Debemos fijarnos en que Moore, detallista extremo en esta obra y en tantas otras, cada vez que quiere efectuar un salto espacio temporal en el fragmento de la vida del Joker que narran estas páginas, lo hace a través de una cuidada selección de composiciones de imagen, de paletas de color o de efectos sonoros que son capaces de unir puntos diversos de la cuarta dimensión. El símil de la mujer gorda o el payaso como clara referencia a su esposa, el momento en el que quiere *probar* el crimen y cuando quería *probarse* a sí mismo, la *puerta* del tren de la bruja y la *puerta* del bar, el Joker antes de convertirse con los brazos en cruz y Gordon en la misma posición durante su trayecto por el tren de la bruja, el charco frente a la fábrica de productos químicos, las *risas* de su primer momento de locura y las de sus extraños súbditos... así hasta un total de nueve veces en las que las transiciones se realizan al estilo de los fundidos audiovisuales.

Si bien es cierto que el cómic y el cine comparten una importante gama de herramientas de lenguaje y un crecimiento expresivo producido por su constante intercambio, en *La broma asesina* queda patente que Moore se expresa gráficamente con un estilo que es puente entre los dos medios. Lo hace no sólo utilizando este tipo de transiciones entre espacios y tiempos de los que acabamos de hablar, sino también utilizando otra clase de trucos que enriquecen notablemente el conjunto de la obra. Por eso no podemos ignorar, por ejemplo, la importancia que tienen varias viñetas de tamaño muy superior al resto y que ralentizan nuestro ritmo de lectura para brindarnos la posibilidad de señalarnos con exactitud alguno de los momentos fundamentales para el autor. Estamos empleando la cámara lenta pero con una pretensión de espectacularidad que nos hace grabar alguna de estas escenas en nuestro portafolios mental. La viñeta en la que el Joker traspasa la línea de la cordura, con sus codos saliéndose de la propia imagen, su cara desfigurada, sus ojos demoníacos y su espalda alentada por una luenga carcajada permanecerá como si fuera la foto de carné de identidad del personaje para muchos de sus lectores. O la viñeta en la que llega el Batmóvil al parque de atracciones y nos muestra un guiño a los primeros prototipos del murciélago mientras huyen algunos de los pupilos del asesino. O en la que sorprende al Joker en la sala de los espejos saliéndose de plano algunos trozos de cristal roto por el ímpetu del perseguidor.

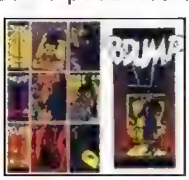
Parece evidente que Moore cuida hasta el último de los detalles en esta obra. Ya hemos visto la utilización de las transiciones, las viñetas de mayor tamaño como cámara lenta, pero es que debemos fijarnos también en algunos detalles gráficos que ilustran la calidad de este trabajo, si lo dicho anteriormente aún no nos ha

convencido. Por ejemplo, no podemos obviar el detalle que se nos muestra cuando Batman está en la Batcueva junto a sus recuerdos y contempla una foto de familia. La foto, como entiende Moore que debería ser en un cómic de estas características (con mi total aprobación) es un dibujo de los primeros años de Batman. Podemos disfrutar de este brillante guiño en el que se ve una vieja viñeta firmada por Bob Kane. Del mismo modo, en el álbum de recortes del Comisario Gordon aparecerán viejas páginas de dibujos que no serán otra cosa que viejas viñetas de la serie.

Del mismo modo que utilizará un cómic de 1951 de Jerry Robinson, *El hombre tras la capucha roja*, para hacer un *remake* de la metamorfosis del Joker en el asesino del pelo verde para esta historia.

De todas maneras, si de detalles hemos de hablar, una de las metáforas visuales más logradas de este cómic nos la encontramos entre las páginas 26 y 28. Batman ya ha descubierto que la hija del Comisario Gordon jamás volverá a caminar y que éste ha desaparecido. Comienza una búsqueda mientras el comisario permanece dentro del tren de la bruja en el parque de atracciones. Nos encontramos con que, en las páginas 26 y 27, de nueve viñetas cada una, las tres viñetas de la parte izquierda (de menor tamaño) representan puertas que se cierran dentro del recorrido de la atracción de feria mientras que el resto pertenece a la investigación que está llevando acabo el hombre murciélago. Moore está representando el callejón sin salida en el que Batman está sumido en su intento de localizar al Joker. Es más, todas las puertas a las que llama están cerradas. Sólo en la página 27 cuando ya ha recibido una invitación del propio asesino descubre donde se encuentra y ambos caminos se mezclan. Por un lado Batman sabe a dónde ha de dirigirse y por otro se termina el paseo por el tren de la bruja llevando a Gordon, a través de una puerta abierta, hasta el propio Joker.

Como podemos observar, los detalles saltan a la vista, igual que saltan en otras obras de este autor.



Sin embargo, aún no hemos hablado del que quizá tenga la máxima importancia. Cuando el Joker dispara a Bárbara Gordon, se produce una sucesión de cuatro viñetas. En ellas nos encontramos al personaje opositor apuntando, un *zoom* sobre su revólver, la cara de la víctima y el disparo. Pues bien, páginas más adelante el payaso intentará hacer lo mismo con Batman. Y repetirá la misma sucesión de viñetas, con una pequeña diferencia: en esta ocasión el revólver del villano es de broma y al apretar el gatillo sale una banderita con la onomatopeya «Bang!»

Por todas estas cosas, no podemos negar que *La broma asesina*, formalmente, es una sucesión de caminos paralelos y saltos espaciales y temporales que acaban reuniéndose con la llegada de Batman al parque de atracciones en busca del villano de la historia. No podemos negar que los personajes, la estructura y los detalles preparan el camino para un significado que permanece oculto y que a continuación vamos a intentar desentrañar.

[Leer parte siguiente del artículo. Leer parte: **1** | **2** | 3]

[© 2003 **Luis Miguel Artabe**, para *Tebeosfera* 031019]

ISSN: 1579-2811

LA BROMA ASESINA

La broma asesina

[Conjunto de imágenes aludidas en el apartado final de la anterior parte del texto. Haga clic para ampliarlas]

La broma asesina, por Luis Miguel Artabe [parte tres y última]

Significado

Ya hemos plantado unas cuantas semillas a lo largo de este texto y nos encontramos en el momento óptimo para recoger los frutos. Hemos pretendido mostrar una serie de cualidades que posee el cómic del que estamos hablando. Hemos escarbado intentando encontrar varias certezas sobre su resultado final.

¿Están bien escogidos los personajes? ¿Era necesario el nivel de detallismo alcanzado? ¿Son sólo muestras de un estilo barroco las herramientas narrativas? No podemos cerrar los ojos ante estas cuestiones si queremos obtener la llave que abra la puerta del significado de esta obra. No podemos obviar que, entre los actantes que se oponen a la acción en la serie regular de Batman, era el Joker precisamente el más adecuado para llevar a cabo este plan, del mismo modo que no podemos borrar la multitud de pequeños detalles que muestran la cuidada, y probablemente pausada, concepción de las páginas. Los trucos narrativos empleados y un lenguaje, más que nunca a caballo entre el cómic y el cine, que nos obliga a utilizar más sentidos que el de la vista y que nos sirve de plataforma conceptual de algo que en una primera lectura permanecerá oculto. Sin embargo, sin atender a su significado, es fácil concluir que el nivel de *La broma asesina* supera con creces el habitual formato del cómic de superhéroe norteamericano del último tercio del siglo XX. Y es precisamente gracias a esta obra, junto a otras como las multipremiadas *Watchmen* o *The Dark Knight Returns*,[4] que se produce una reconstrucción de los personajes clásicos. Los ídolos, el panteón de los dioses de las historias en viñeta, se humanizan en sus fallos y en sus heridas, y se da un paso de gigante hacia la madurez de un arte y de un género que adolecía de seriedad argumental y estética hasta determinados trabajos de la década de los ochenta. Además, es innegable que Alan Moore fue uno de los pilotos del cambio, gracias a las obras mencionadas o a otras como la destacable serie de *Swamp Thing* (*La cosa del Pantano*). Sin embargo, esto no significa que el género haya cambiado, simplemente ha permitido que, en ocasiones, existan obras con un trazo más real y de un mayor nivel artístico.

Pero todo esto no quiere decir que podamos considerar *La broma asesina* como una obra mítica porque tenga unos cuidados detalles ni porque la interpreten unos actores bien definidos, ni siquiera porque la labor del dibujante, Brian Boland, sea encomiable (aunque desde luego ayuda). Si debe pasar a la historia del cómic no es sólo por eso. Hay más. Hay algo que la diferencia de las series regulares de los superhombres que luchan por mantener el orden establecido; es algo que se nos escapa a simple vista. Pero, ¿cuál es esa diferencia? ¿Qué es lo que no vemos?

Si he de ser sincero, el verdadero significado me pasó desapercibido en las primeras lecturas de estas cuarenta y seis páginas. En ellas me encontraba frente a una buena narración donde el Joker cometía una de las mayores atrocidades que me había encontrado en una historia de ficción popular. No fue hasta años más tarde cuando fui capaz de darme cuenta que había algo más ahí abajo. Tapado entre todos los trucos y oculto entre una narratividad compleja y precisa se escondía algo que había pasado por alto en un principio.

Recapitulemos brevemente y continuemos con nuestra teoría. Si nos fijamos en el siguiente gráfico podemos observar cuál es el esquema habitual de un cómic de superhéroes. En este esquema podemos ver cuál es la estructura habitual de un

producto como es un cómic, generalmente de veinticuatro páginas. Cualquier argumento lo podemos encajar perfectamente en este esquema con mínimas variaciones.

Como ya sabemos, *La broma asesina* es un intento por parte del Joker de enloquecer al Comisario Gordon con objeto de empujarle a cometer un crimen. En un proceso autodestructivo, el Joker está provocando su fin para demostrar que en el fondo no es un bicho raro, que cualquiera puede hacer lo que él hace (posición claramente determinista) con un condicionamiento adecuado. Si nos situamos frente al asesino observamos cómo cumple, tomando la terminología del autor ruso Vladimir Propp en su *Morfología del cuento*, una determinada función. La función que le es encomendada por parte de los autores a los actantes opositores.[5] La función de actuar en contra de lo moralmente bueno para que el héroe defienda el bienestar social. La función que tienen determinada desde su nacimiento sin que ellos mismos lo sepan, cuando, en el mejor de los casos, tengan conciencia de sí mismos. Este grupo de actores debe destruir la paz reinante o provocar el estado del miedo y generalmente son frutos de los más claros *conceptos fetiche*.[6] Se les encasilla con estereotipos fácilmente reconocibles (rasgos animales, infancia traumática, ansias de poder, razonamientos viciados...).

Si bien tenemos claro que cada grupo de personajes cumple una función (que se repite de manera más simple cuanto más estereotipada es la obra), en *La broma asesina* tanto el Joker como Batman se plantean la propia esencia de sus funciones y luchan contra ella. El villano del pelo verde no se da cuenta de que es un personaje y pretende probar una teoría propia sobre el crimen. Está intentando salirse de su propia función como opositor y negar la propia esencia del cómic de superhéroes. Mientras, por otra parte, el detective murciélago busca de pronto un tratado de paz con alguien que lleva más de medio siglo siendo su enemigo. Están descubriendo un primer nivel de realidad sin pretenderlo. Lo que no descubre ninguno de los dos es que ambos fallarán en sus intenciones, porque son personajes. Porque sólo Moore lo sabe y así les plantea la situación. De esta manera les deja actuar y estrellarse contra una pared.

Esa es la verdadera broma asesina de este cómic. Un narrador que les mira mientras ambos se estrellan contra la pared de cristal de sus jaulas. No hay nada que hacer. El Joker seguirá en su intento de matar lo que se cruza en su camino y Batman intentará detenerlo. Da igual que apenas se conozcan o que ambos estén marcados por el dolor. Es lo mismo que no hubiera motivos para generar el odio que se tienen. Al final, ambos cumplen una función narratológica.

Retomemos la trama de la obra para desarrollar esta idea. El escritor británico elabora un estudiado argumento que comienza por colocar a los personajes frente a frente y nos dice: «Había una vez dos tipos en un manicomio...» Por eso, sin venir a cuento, después de más de cincuenta años de enfrentamiento, Batman entra en el asilo de Arkham para enfermos mentales y quiere cambiar las cosas porque no son razonables, porque él y su eterno enemigo mantienen un combate a muerte sin conocer el porqué. Pero el Joker no le escucha, ni si quiera está presente. Se ha

escapado y es ahí donde el villano intenta demostrar que lo que hace lo puede hacer cualquiera, que actúa impulsado por el destino y que todos somos iguales ante una situación que nuble nuestro razonamiento. Mientras tanto, Bruce Wayne tiene una conversación con su mayordomo Alfred donde le dice que no entiende nada. No entiende por qué se pelean. Se le escapa el porqué de sus luchas mortales contra su archienemigo. No entiende cómo dos seres humanos como ellos pueden odiarse tanto sin conocerse... Ignora que ambos son personajes que viven en un mundo imaginario. Son seres creados por Bob Kane y Jerry Robinson.

El desarrollo argumental no se detiene ahí. Después de cometer el terrible crimen y de intentar volver loco a Gordon, el asesino fracasa. Una vez más. Fracasa porque la función de Gordon es hacerle fracasar. El comisario no puede dejarse llevar, debe aguantar. Lo debe hacer para mantener su estereotipo: *la sociedad nos defiende a todos y debemos respetar sus leyes. La justicia por su mano no lleva a ninguna parte*. El policía sin saberlo es otro personaje, un tipo de actante conocido como adyuvante en algunas teorías narratológicas. Un personaje que está destinado a ayudar al héroe y respetar la ley, que es lo que hará siempre. Tendrá que ser Batman quien intente detener una vez más al Joker. Lo conseguirá (a pesar de que la ventaja en esta historia sea para el villano) porque todos sabemos que éste no puede matar al héroe, incluso aunque lo tenga encañonado. Moore nos lo presentará mediante un paralelismo con la escena en la que el Joker dispara sobre Bárbara Gordon. Las mismas viñetas pero distinto resultado. Por supuesto que la pistola no puede disparar, y si lo hubiera hecho habría fallado, y si hubiera acertado no habría sido en un sitio crítico. No puede matarle. Esa función no está recogida. Batman no podía morir ni seguramente el Joker[7] pero ambos estaban cumpliendo su misión narratológica.

Este es el momento en el que el Joker pide expresamente que el hombre murciélago acabe con él, por lo que ha hecho, por lo que lleva haciendo. Pero Batman representa a la Ley. Y no puede hacer nada que esté fuera de ella. Por eso incluso intenta convencerle una vez más de que el camino que lleva solo les matará. Pero nosotros sabemos que no lo hará, que seguramente ambos estén ahí dentro de unas décadas y sigan igual, combatiendo para nosotros. Por eso el Joker termina contando un chiste. Un chiste que vuelve a ser un nuevo paralelismo en esta obra, un chiste que muestra la absurdez de lo que ha intentado hacer un personaje del grupo de los opositores. El chiste, como *La broma asesina*, comienza de la misma manera: «Había una vez dos tipos en un manicomio...» En el chiste está resumido todo el significado de esta broma de Moore. «... y una noche deciden que no quieren seguir viviendo en el psiquiátrico. ¡Y deciden escaparse!». Porque ambos personajes descubren que hay ciertas reglas que desean saltarse. Ciertas reglas que, en su desconocimiento de su verdadera naturaleza, no pueden consentir. Están viviendo una locura de la que desean escapar. El problema es que al final, su propia naturaleza no les deja huir. Y el uno no puede confiar en el otro.

La obra termina con la misma viñeta con la que empieza. Un plano de un charco en el que rebota la lluvia. Como si no hubiera pasado el tiempo. Como si no hubiera sucedido nada. Lo cierto es que nada ha sucedido. Los personajes seguirán odiándose. Los personajes seguirán buscando la purga de sus pecados, pero ésta nunca llegará. El trabajo de Alan Moore en esta obra se ha limitado a situar a todos los personajes en su punto de partida y ellos, en la ratonera, han buscado un trozo de queso pensando que eran libres al doblar cada esquina. Lo que no sabían es que la naturaleza de la broma no era una acción horrible de un ratón de pelo verde. La verdadera broma es que estos roedores nunca podrán alcanzar el queso por mucho que lo deseen y lo intenten.

Porque los seres de papel no comen.

---

[4] La primera, obra de Moore con Dave Gibbons, la segunda, obra de Frank Miller

[5] Los grupos de personajes son conocidos en narratología como actantes, según terminología de A. J. Greimas. Podemos hablar de una serie de ellos como por ejemplo los protagonistas en el primer nivel. Un segundo nivel donde están los adyuvantes (ayudan al héroe) y opositores. Y luego tenemos una consecución de figurantes y personajes menores

[6] Umberto Eco en *Apocalípticos e Integrados*

[7] Lo hizo en una ocasión pero lo resucitaron con misterioso suero

Bibliografía

BAL, M.: ***Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología*****. Madrid: Cátedra, 1990.**
CAÑELLES, I.: ***La construcción del personaje literario: un camino de ida y vuelta*****. Madrid: Ediciones y talleres de escritura creativa Fuentebaja, 1999.**
CHATMAN, S.: ***Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*****. Madrid: Taurus, 1990.**
ECO, U.: ***Apocalípticos e integrados*****. Barcelona: Lumen, 1990.**
GENETTE, G.: ***Nuevo discurso del relato*****. Madrid: Cátedra, 1998.**
GOLD, M. y WAID, M.: ***Las mejores historias del Joker jamás contadas*****. Barcelona: Ediciones Zinco, 1989.**
GUBERN, R.: ***El lenguaje de los cómics*****. Barcelona: Ediciones Península, 1979.**
GULLÓN, R.: ***Psicologías del autor y lógicas del personaje*****. Madrid: Taurus, 1979.**
MOORE, A. y BOLAND, B: ***La broma asesina*****. Barcelona: Ediciones Zinco, 1988.**
PLATÓN: ***El banquete*****. Madrid: Cátedra, 1991.**
PROPP, V: ***Morfología del cuento*****. Madrid: Editorial Fundamentos, 1977.**
WAUGH, C.: ***The comics*****. Jackson (Mississippi): University Press of Mississippi,1991**

[© 2003 **Luis Miguel Artabe**, para *Tebeosfera* 031019]

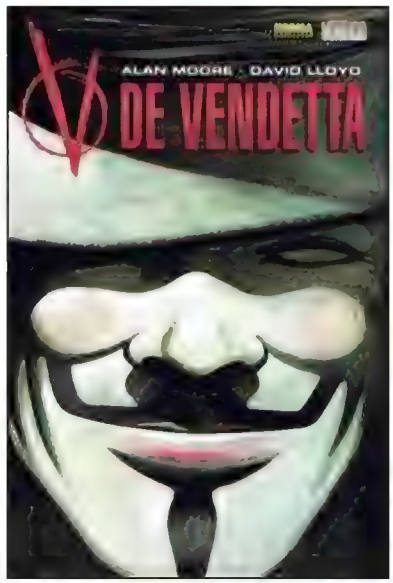
ISSN: 1579-2811

V DE VENDETTA

V de vendetta
Guión: Alan Moore
Dibujo: David Lloyd, Steve Wihtaker y Siobhan Dodds.

Primera edición, seriada: "V for Vendetta", en Warrior, Reino Unido, 1982-1983
Primera edición en comic book: V for Vendetta, DC Comics, Estados Unidos, 10 números, 1988-1989
Edición en libro: 1990, DC Comics / Vertigo, EE UU, con textos de Lloyd y Moore, entre ellos "Behind the Painted Smile"; con varias ediciones posteriores.
DC COMICS | 288 pg. | Color | rústica

Edición española:
V de Vendetta, Ediciones Zinco, 1989 / Norma editorial, 2002.



[Ilustración de la cubierta del *trade paperback* igual a la de Norma: **Kevin O'Neill**]

Voces. Individuo y sociedad en *V de vendetta*, por José Manuel Hinojosa

A Pilín, A Noe, a Ana; a Gerardo, a Carlos, en fin, a todos aquellos que van dejando huella.

«Las ideas sirven para cambiar el mundo. Es para lo único que sirven. Si miras a tu alrededor, prácticamente todo lo que te rodea procede de la mente humana. Vivimos en el interior de nuestras propias mentes. Le damos forma a lo que nos rodea en nuestra mente, y nos rodeamos con nuestras propias ideas.» **Alan Moore**

V de Vendetta, de Alan Moore, es un discurso coral de voces que claman por la libertad.

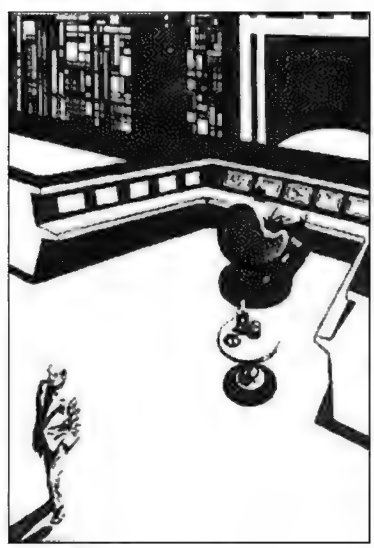
Vivimos tiempos difíciles, tiempos en los que la voz del amo del discurso se ha hecho, de forma brutal, casi omnipresente. Y se ha apoderado también de forma vergonzosa del silencio. La voz de un discurso único, prefijado, que nos dicta que nuestra única posibilidad de felicidad es la sumisión a unas ideas preconcebidas en la corte de aquellos que pervierten significados de palabras y valores en los que la inmensa mayoría hemos crecido. *Así es la vida y así hay que vivirla*, nos dicen. Y la voz de un destino ya fijado nos advierte: aquellos ciudadanos que no están dispuestos a seguir el orden moral impuesto por unos pocos, serán considerados traidores al progreso, a la libertad. A la Verdad.[i]

Pero la verdad, bien lo dijo Machado, no es Una para todos. Porque hay verdades, palabras sinceras que todavía pronuncian individuos que aspiran a preservar la voz que les pertenece y que los identifica. Voces que aprenden a través de su propia experiencia, de su propio dolor y alegría. De su propio conocimiento. Voces que se encaran con la sociedad de su tiempo. Que exaltan comportamientos antisociales. Que inician una ficción comprometida políticamente. Que hablan a otras voces discordantes. Voces que confirman que la utopía no es un no lugar, sino ese pequeño rincón del mundo donde seres humanos se hacen dignos en convivencia sincera con otro ser humano. Más allá de líderes y sistemas. Voces que aprenden una cultura diferente, un conocimiento distinto. Voces en aprendizaje perpetuo. Voces que proclaman, por encima de todo, y todos, la libertad individual. Voces que han sabido decir no. Voces con V. Con V mayúscula.

Voces que tienen el valor de denunciar la posibilidad de un estado totalitario que ahoga todo rasgo de individualidad en los miembros de su sociedad, voces como la de George Orwell y su novela *1984*, la de Aldous Huxley y su obra *Un mundo feliz* y la de Ray Bradbury y su *Farenheit 451*. Voces a las que debemos añadir, sin discusión alguna, la de Alan Moore, uno de los autores más extraordinarios que podemos encontrar en el mundo del cómic, cuya voz se hace absolutamente personal en una de sus grandes obras, *V de Vendetta*, cercana en muchos momentos en contenido, aunque muy diferente en estructura a *Watchmen*, otra de sus grandes obras. Aunque la estructura de *Watchmen* sea prodigiosa, más compleja e intelectual, como el mismo autor reconoce, también nos dice que en *V de Vendetta* hay más pasión, más corazón, más emoción. Una historia con la que Moore quiso plasmar sus teorías sociales, adscritas a la necesaria primacía del individuo, y la importancia de las ideas, del mundo interior de cada ser humano, sobre otros ciudadanos y la sociedad a la que pertenecen.

Pero toda obra, si pretende ser perdurable, no se limita a una sola temática y, de este modo, aquí podemos encontrar temas tan variados como la necesidad e inutilidad de la venganza; el desamparo, en el que se ven envueltos todos los personajes de la obra; la educación; la autoconstrucción individual; las huellas que unos individuos y sus ideas dejan sobre otros, temas constantes en las grandes obras de este guionista. Además se ataca con dureza la insensibilidad, social, y también moral, de estados totalitarios, ejemplificados aquí en el gobierno conservador, fascista más bien, de sistemas políticos, como el que llevaba con mano férrea Margaret Thatcher, que pretenden dictar los destinos de cada uno de sus individuos, ante la abulia, eso sí, y el conformismo de estos, que encuentran en el entretenimiento diario los rasgos esenciales de la realidad cotidiana en la que habitan con absoluta parsimonia.

Escritor, Alan Moore, y dibujante, David Lloyd, consiguen una historia ambientada en una atmósfera extemporánea, congelada casi en los años cincuenta y sesenta, una suerte de retracción en el tiempo cuyos elementos de ciencia ficción parecen llevar el sello añejo de la Golden Age, aunque la idea de ambos era la de mostrar una Inglaterra fascista, una Inglaterra llevada a un sistema totalitario como consecuencia de una guerra nuclear, localizada unos diez años más o menos después del momento en que empezaron a imaginar esta historia. Lo cierto es que la atmósfera nos muestra un tiempo, un lugar perturbadoramente cercano al de estos días, en que un pensamiento único y globalizado parece apoderarse de todos los rincones de este mundo. Uno de los rasgos de toda gran obra: resultar profética.



Alan Moore: «La nueva policía anti-disturbios lleva visores negros, como sus caballos, y sus furgonetas trasportan videocámaras giratorias en sus techos. El gobierno ha expresado su deseo de erradicar la homosexualidad, incluso como concepto abstracto. Y uno se pregunta qué minoría será atacada después. (...) Y no quiero estar aquí en el futuro.»[ii]

Un futuro intemporal, un tiempo, por momentos ucrónico, en el que una gran cantidad de personajes obedecen de forma aterradora la voz de un destino que controla sus más mínimos movimientos. Y donde Alan Moore nos presenta a un crisol de personajes y acontecimientos que van entrelazándose a lo largo de los tres libros que forman *V de Vendetta*, historia en la que no hay concesiones a la galería.

La historia es tenebrosa y el dibujo refuerza la indefensión, la brutalidad, el desamparo de todos los personajes, buenos y malos (si buenos y malos hubiera), víctimas y verdugos (roles que se intercambian una y otra vez conforme avanza el relato), vengadores que no encuentran la paz y vengados que agradecen la muerte. Personajes desarrollados de forma modélica, envueltos todos ellos, verdugos y víctimas, en luces y sombras, debilidades y fortalezas. De esta forma, el considerado héroe, presentado de forma irónica como el villano en las primeras páginas del libro, es capaz de los más brutales actos de venganza contra un sistema que lo había sometido a todo tipo de vejaciones, y de acciones de una crueldad extrema hacia su discípula Evey, consciente de que sin dolor y trauma, el cambio, la transfiguración interior es imposible.[iii]

También verdugos como el detective Finch o la doctora Delia mostrarán dudas, temores, y arrepentimientos en muchos momentos, dejando ver su desamparo, su condición de seres humanos. De todas formas, estos verdugos presentan una característica común: la de ser fascistas, ya sea, como Finch, por no haber tenido el valor para decir no[iv] o, en el caso de Adam Susan, por ese obsesivo amor hacia la unidad y el orden, hacia el todo que no tiene en consideración a ninguna de las partes que lo forman. O como la doctora, con ese interés científico que lleva a muchas personas a considerar a otros seres humanos poco más que ratas de laboratorio con las que jugar a ser dioses. Así nos lo recuerda la misma doctora Delia, cuya muerte se convierte en manos de Moore en un acto de redención, que traerá a esta verdugo, convertida ahora en víctima, paz y serenidad espiritual.

> «Rosas. Eres tú, ¿verdad?. Has venido para matarme. Gracias a Dios. Gracias.»

El cambio de verdugo a víctima es significativo: la cara de V, tan horrible en el campo de concentración para ella, se vuelve hermosa, profundamente hermosa, ya que ella vuelve encontrar en este rostro rasgos de esa humanidad que amó un tiempo. Luces sobre personajes extremadamente sombríos, rasgos de humanidad en personajes casi inhumanos, sombras y crueldad en personajes supuestamente heroicos. Seres humanos que han de enfrentarse en soledad a sus temores más íntimos.

Y es en la sensación de soledad de todos estos personajes, en la caracterización psicológica de cada uno de ellos, donde encontramos uno de los grandes aciertos de esta historieta: su **polifonía**, la capacidad de otorgar a cada personaje su propia voz, la habilidad para permitir que cada uno de los personajes nos cuente su propia historia y la de su entorno, constante que toma forma bajo un discurso enormemente maduro, que elude la narración omnisciente y que acota al máximo el uso de los textos de apoyo y los bocadillos de pensamiento, presupuestos que serán característica formal en los grandes trabajos de este excepcional guionista británico.[v]

Hay ejemplos numerosos de esta polifonía, capítulos donde son los propios personajes los que se caracterizan a través de la primera persona. Así, en "Versiones", el líder, Adam Susan, nos da su visión, fascista, de una sociedad; en "El velo", a través de las palabras de Rosemary, se nos presenta la soledad de V, Evey, y la misma Rosemary, etc.

[i] Uno de los ejemplos más claros en los tiempos que corren ha sido el de la guerra contra Iraq, en que los gobiernos estadounidense, británico, y español han invadido un país a partir de una mentira, la de las armas de destrucción masiva, que unos y otros presentaron como una verdad absoluta, una verdad engañosa, una mentira absoluta, a la que todavía se aferra, entre otros, José María Aznar. Y no es este el único ejemplo, pero sí el más obvio en estos tiempos que corren de que las mentiras de un sistema, gracias a sus mecanismos de perversión,

pueden ser construidas como verdades ante una inmensa mayoría que acepta sin problemas todo aquello que llega a sus ojos, a su inteligencia, lo cual es una de las grandes críticas que Alan Moore dirige a una sociedad eminentemente pasiva.

[ii] Palabras extraídas del prólogo de la edición de *V de Vendetta* a cargo de Norma Editorial, del año 2002.

[iii] El individuo y su autoconocimiento quedan simbolizados aquí en la Galería en las sombras, donde V y, posteriormente Evey, tienen acceso a una cultura más allá de la establecida, ya sea en música, literatura, cine, con el ejemplo evidente de Valerie. La Galería en las sombras, tan semejante a la mente humana: *cada zona con sus habilidades y funciones: saber, placer, creatividad. Porque el saber, como el aire, es vital para la vida. Como el aire, no debe negarse a nadie.*

[iv] Para Alan Moore, no existen el mal o el bien absoluto; para él, la capacidad del mal y del bien está en el interior de cada persona y el mal se acerca a la incapacidad del ser humano para ser fuerte, para ser honesto. Esto nos lo muestra en el número 30 de *Swamp Thing*, con la reflexión de Matt Cable tras haber sido poseído por Arcane: «no existe la maldad, Alec... Ninguna negrura reservada a los demonios y los monstruos. Sólo existe la debilidad. Yo pude elegir». Tanto Finch domo Matt Cable, son seres humanos cuya debilidad, cuya elección, además de ser errónea provoca un daño terrible en el pequeño lugar del mundo en que habitan.

[v] En una carta David Lloyd daba a Moore sus ideas sobre cómo quería enfocar la serie en términos de diseño y ejecución, lo que incluía la prohibición absoluta del uso de efectos de sonido y, como añadido, la total erradicación de los bocadillos de pensamiento.

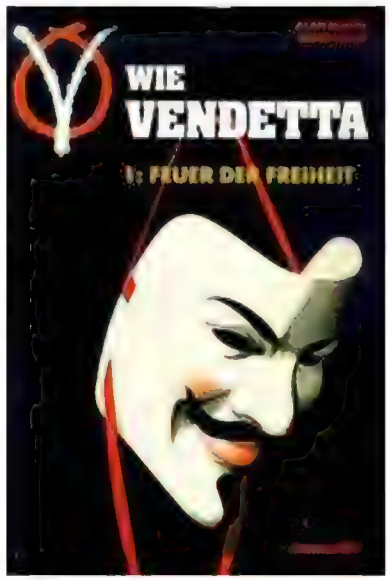
[Leer parte siguiente del artículo. Leer parte: 1 | **2** | **3**]

[© 2003 **José Manuel Hinojosa**, para *Tebeosfera* 031019]

ISSN: 1579-2811

V DE VENDETTA

V de vendetta
Guión: Alan Moore
Dibujo: David Lloyd, Steve Wihtaker y Siobhan Dodds.



[Ilustración de la cubierta del libro de cómics editado en Alemania
Obra de **Kevin O'Neill**]

Voces. Individuo y sociedad en *V de vendetta*

[Parte segunda del artículo.]

Alan Moore: «*V de Vendetta* fue una ruptura en muchos aspectos. Estoy muy satisfecho con las caracterizaciones en la historia. Hay una gran variedad de caracteres en esta obra, y todos ellos poseen características propias. Todos tienen diferentes formas de hablar, diferentes agendas y creo que todos son unos personajes creíbles porque, bien, ellos parecen emocionalmente creíbles porque yo no odio totalmente a ninguno de los personajes que aparecen. Incluso cuando escribo sobre los fascistas. Y es que los fascistas son personas que trabajan en fábricas, y probablemente son muy amables con sus hijos, es sólo que son fascistas. Ellos son muy ordinarios. Son igual que todo el mundo excepto que ellos son fascistas. La verdad, lo he leído en alguna parte, pero no lo recuerdo bien; en resumen: total entendimiento es total amor. Y aunque nadie puede entender todo, ni perdonar todo yo creo, en cierto modo, que si consiguiéramos saber qué pasa por la cabeza incluso de la gente más monstruosa, encontraríamos algún elemento de humanidad, de simpatía...»[vi]

Por mostrar sin pudor alguno las zonas más oscuras del ser humano, se ha considerado a Alan Moore un guionista «de lo sórdido, lo truculento y lo sádico», adjetivos curiosamente también usados para hablar de uno de los más grandes directores de la historia del cine, Billy Wilder. Lo que los críticos parecen olvidar rápidamente es que ambos, a la vez que nos muestran debilidades, vicios y penurias de estos individuos, también nos muestran la fortaleza de algunos, su capacidad de redención, su altruismo, su bondad, en definitiva, su dignidad («ese último rincón que nos permite ser libres»), aunque este esfuerzo lleve, así sucede con V y con Valerie, al sacrificio personal, la muerte del cuerpo, que no del espíritu.

Existen ejemplos de la pasión de Alan Moore por la singularidad del ser humano en obras tan oscuras como *Watchmen*, en cuyo capítulo IX el escritor nos aclara, al

explicar el nacimiento de Silk Spectre, cómo desde las peores cenizas puede surgir una chispa de esperanza, como reconoce el mismo Doctor Manhattan: «Vamos... Sécate las lágrimas porque eres vida, más rara que un quark y más improbable que los sueños de Heisenberg, el barro en el que las fuerzas que dan forma a las cosas dejan su huella de forma más clara».

Este aspecto, la pasión absoluta, total por el ser humano, también aparece de forma clara en muchos momentos en *V de Vendetta*. A esta pasión por los seres más humildes, por los personajes más insignificantes, se ha de asociar la presencia de personajes que no aportan nada a la trama principal como Vincent. De todas formas, esta comprensión también se da hacia personajes vitales como Evey, especial, como otros, a ojos de V, a ojos de Moore:

«Me llamo Evey, Evey Hammond. No soy nadie especial. No como usted. Todo el mundo es especial. Todo el mundo es un héroe, un amante, un bufón, un villano. Todo el mundo. Todo el mundo tiene una historia que contar. Incluso Evey Hammond.»

Y es que ambos autores, tanto Moore como Wilder, nos ofrecen en sus obras una forma de ver el mundo ácida, amarga, pero que conserva siempre un halo de esperanza en el ser humano como individuo, como un ser independiente capaz de tomar sus propias decisiones, de enfrentarse a sí mismo y sus problemas. Porque toda revolución exterior resulta absurda si no viene acompañada de una revolución interior en cada ser, para que los valores de cada uno de nosotros cambien hasta exigir una sociedad más libre, más justa.

Alan Moore: «En mi caso, siento desconfianza hacia la utopía. Yo creo que lo más seguro es que la utopía sólo es posible en el interior de cada individuo, y en ningún otro sitio. Bueno, el único sistema político que se podría aplicar al individuo es la anarquía, y mucha gente no ve la anarquía como un sistema político pero, en cierto modo, sí lo es.»

Es significativo entonces que uno de los resortes en que se construye la posibilidad de cambio social en esta obra sea el conocimiento del mundo íntimo, en el aspecto físico y psicológico, del personaje Valerie, que ha construido su propio sistema de valores y no desea renunciar a él. Un sistema de valores que dejará huellas en V para luego alcanzar a Evey, espacio íntimo desde el cual se transfigura el mundo de otros seres humanos. Porque las huellas que algunas personas dejan en los demás pueden ser imborrables:

> «Moriré aquí. Perecerá hasta el último resquicio de mi ser, excepto uno. Uno solo. Es pequeño y frágil, y es la única cosa que vale la pena tener en este mundo. Nunca debemos perderla, ni venderla, ni regalarla. Nunca debemos dejar que nos la quiten. No sé quién eres, ni si eres hombre o mujer. Quizá nunca pueda verte. Nunca podré abrazarte, ni llorar contigo, ni podré beber contigo. Pero te amo. Espero que puedas escapar. Espero que el mundo gire y las cosas mejoren, y que la gente vuelva a tener rosas. Ojalá pudiera besarte. Valerie.»

Esta es la grandeza de algunos seres humanos que tan bien sabe reflejar Moore: la capacidad de no renunciar a un ápice de nosotros mismos en las circunstancias más adversas, la capacidad de vivir con dignidad, el valor de decir no a toda forma de represión, y la capacidad de amor incondicional de algunas personas.

De manera que Moore parte en esta obra de una concepción abierta y esperanzada del destino del ser humano. Para este autor el hombre en ningún momento ha de dejarse llevar por un acatamiento total de un hado implacable, simbolizado aquí en la voz de Lewis Prothero, voz que conseguirá llevar a la abulia a muchos de los ciudadanos de esta sociedad, y que hará que Evey proclame estas palabras terribles: «¡No es verdad!. ¡Hay que conformarse! ¡Así es la vida y así hay que vivirla!»

Una mentira que Moore pretende desenmascarar, porque para este guionista el individuo debe ser consciente de que empezar a preguntar por el destino es empezar a vencerlo. Y negarlo. La felicidad, en palabras de V, es un engaño, una jaula de oro en la que anida nuestro conformismo. Una vez renunciamos a ella, podemos buscar nuestro propio conocimiento, nuestra propia voz, más allá de la voz que nos han impuesto. Es en ese momento cuando empezamos, a pesar de miedos, temores, inseguridades, a desarrollarnos como individualidades capaces de construir nuestra propia vida.

Todo ello aparece perfectamente expuesto en el personaje de Evey Hammond, que empezará a construir su propio mundo, su propio yo, a través de las dolorosas lecciones de su mentor. Y construirá también su propio sistema de valores; así, cuando V le ofrece una rosa para acabar con la vida del hombre que asesinó a su amante (rosa que para V se ha convertido antes en símbolo de venganza), ella declina la oferta, ya que toda venganza, piensa, es inútil.[vii]

V y Evey han dejado de ser uno para proseguir caminos diferentes, como el mismo V se encarga de recordarnos: «Pero casi he terminado. Sí. Sí, supongo que sí.» El cuerpo va a morir: sólo quedará la idea. Y es a partir de los valores de cada individuo, del propio mundo interior de cada ser humano, nos dice Alan Moore, desde donde se ha de construir un mundo más fuerte y hermoso en el que vivir. De ahí la acusación que V lanza contra la humanidad en "Visión vocacional", donde proclama:

«¡Vosotros les nombrasteis! ¡Vosotros les disteis el poder de tomar decisiones en vuestro lugar! (...) Podríais haberlos detenido. Sólo tenías que decir "no". No tenéis agallas. No tenéis orgullo.»

Acusación brutal que también repetirá uno de los personajes de *Watchmen*, aunque de forma más velada, en el capítulo VI, cuando Rorschach revela a su psiquiatra las razones de su exacerbado existencialismo, el terrible asesinato de una niña.

> «Este mundo sin timón no fue creado por fuerzas metafísicas. No es Dios quien mata a sus hijos. No es el destino el que los destripa o se los da a los perros. Somos nosotros. Sólo nosotros.»

Somos nosotros. Ya que toda voz, por anónima que sea, proclama Moore, tiene su importancia, para que toda historia pueda entrelazarse hasta formar un laberinto de individualidades que tengan la voluntad de crear una sociedad más humana.

NOTAS:

[vi] Palabras extraídas de la entrevista de Jaime Rodríguez publicada en *U*, 18, de XII-1999. todas las respuestas posteriores de Alan Moore en este artículo proceden de ella.

[vii] La rosa, símbolo hasta entonces en manos de V, de venganza, asesinato, de muerte en definitiva, se convierte en manos de su pupila en símbolo de vida y crecimiento.

[Leer parte siguiente del artículo. Leer parte: **1** | **2** | 3]

[© 2003 **José Manuel Hinojosa**, para *Tebeosfera* 031019]

ISSN: 1579-2811

V DE VENDETTA

V de vendetta

Guión: Alan Moore

Dibujo: David Lloyd, Steve Wihtaker y Siobhan Dodds.

[Ilustración para las cubiertas del inicio de la primera edición española de la colección *V de Vendetta*, la de Zinco. Imagen: **Kevin O'Neill**]

Voces. Individuo y sociedad en *V de vendetta*

[Parte tercera y final del artículo.]

A pesar del pesimismo que *V de Vendetta* nos muestra en muchos de sus capítulos, uno de los puntos fundamentales de esta historia es la esperanza, una esperanza que nace, eso sí, del afán de buscar la verdad, por dolorosa que esta pueda resultar. Precisamente esta pasión por la verdad, «la de cada uno y la de todos, y no Verdad alguna, con mayúscula y en abstracto» convierte a este cómic en una historia de salvación, de salvación radical del ser humano por encima de todo pesimismo o de todo optimismo.

Sin embargo, consciente Alan Moore de que también somos «codiciosos y cobardes, desconfiados y asustadizos, y brutales, y que tenemos ansias de dominio», este autor opta por una solución realista, muy acorde con su tesis de que todos somos el mundo y todos somos responsables. Dicha solución consiste en hacer que V se dedique tan sólo a destruir las bases del régimen totalitario y a informar al pueblo de que el poder para transformar la sociedad, para impedir que dicho régimen se regenere, está en las manos de cada uno de sus individuos. Así comprendemos el rostro desencajado de Finch, mirando con miedo, con vértigo, hacia adelante, hacia su futuro, comprendiendo que cada una de las acciones que realice a partir de ahora, será parte de su propio destino, porque ahora es el único dueño de su vida. De ahí también la contraposición entre la primera viñeta de este cómic, con una voz omnipresente que dirige los destinos de casi todos los miembros de esta sociedad abúlica y conformista, y las últimas páginas de la historia, donde la voz de la nueva V, Evey, fuera de la sed de venganza del V original y mostrando así que la educación que ha recibido ha sido útil, proclama: «No voy a liderarles, les ayudaré a construir. Les ayudaré a crear porque no pienso ayudarles a matar. Ya pasó la era de los asesinos. No tienen cabida en nuestro mundo mejor.»

Una idea recurrente en Moore: el progreso o degeneración del mundo, así como su funcionamiento, están en nuestras manos, y las decisiones de cada uno de nosotros son importantes. Nosotros hacemos el mundo.

Nosotros, sin olvidar en ningún momento las huellas que otros seres humanos dejan sobre nuestro cuerpo y espíritu, y resulta obvio, también para Moore, que no hay huella más grande que aquellas que dejan las personas que nos han amado y con las que compartimos nuestro tiempo y entorno. Esto lo podemos comprobar tanto en *Swamp Thing* como en *V de Vendetta*, dos grandes historias de amor donde el excepcional guionista británico describe de forma magistral las heridas, las cicatrices -quien bien te quiere, te hará llorar- y las raíces, profundas, que el amor puede dejar en nuestros corazones. Así, la Evey de las últimas páginas de *V de Vendetta* es una persona a la que el amor (por V y seres como Valerie) ha hecho más fuerte; la Abigail Cable de las últimas historias de *Swamp Thing* nos dice en el número 54, tras la supuesta muerte de la criatura del pantano, para hacernos saber que el amor que la criatura sentía por ella la ha hecho más fuerte:

> «No cuesta mucho desmantelar a un ser vivo. Nos desgarramos fácilmente. Las ramas crujen detrás de nosotros. Nos sigue a pie. Tú le detendrías pero tú no estás aquí y yo no puedo. ¿Por qué no puedo?¿Tu magia no se me contagió. ¿No creció nada duradero de nuestro amor?»

Y la misma Abigail Cable, tras haber detenido, con la ayuda del pantano, al marido de Liz Tremayne, que pretendía asesinar a ésta y a Abigail, afirma: «Sí, sí. Me siento mejor. Sí, más fuerte. Quizás algo bueno acabe por salir de todo esto, como él dijo. Quizás algo acabe creciendo». Ese "algo" en *V de Vendetta* pretende ser la esperanza en la capacidad del ser humano para dirigir su propio destino, en el ámbito privado y en el ámbito social, porque todo cambio social no puede crecer sino de lo íntimo.

En definitiva, V trascenderá, citando palabras de Barrero, como una de las obras más sinceras y puras de su guionista, en la que tienen cabida la repulsa contra el colectivismo gregario, contra esa Verdad, que es no es tal verdad para el individuo, en la que enfrenta a fascismo y anarquía, estado e individuo. Moore denuncia la corrupción a todos los niveles, la narcotización de la masa a través de los media, arremete contra la burocracia, analiza la frustración freudiana (y por eso el alcance de la voz personal se consigue a través de dos rupturas, la ruptura con el sistema, y la ruptura con el padre), concibe la esencia de la serenidad en la actitud pacífica (Evey, tras la vejación, se transfigura hasta el punto de rechazar la venganza), muestra la soledad y la ingratitud del poder, accede a contemplar el caos como producto de la anarquía desde los ojos de un Finch arrecido por la culpa y la frustración.

Y no olvidemos que en *V* también tienen cabida la capacidad de redención y sacrificio de algunos individuos; las huellas positivas y negativas que otros pueden dejar sobre nosotros; la esperanza, en resumen, en algunos de los seres humanos que hacen cuanto está en su mano porque el mundo progrese.

«Porque la utopía -afirma Alan Moore- es más una meta que un estado de las cosas existente, y tiene que empezar en el individuo. Tiene que empezar con la gente haciendo sus propias elecciones, en lo que respecta su propia libertad personal, a su propia responsabilidad personal.»

BIBLIOGRAFÍA:

RODRÍGUEZ, Jaime (1997): *Alan Moore. El tebeo de los 90*, El Boletín: Los archivos de El Boletín, 10, Barcelona

VV AA (1996): *Alan Moore. El señor del tiempo,* Edición global: Nexos, 4, Valencia

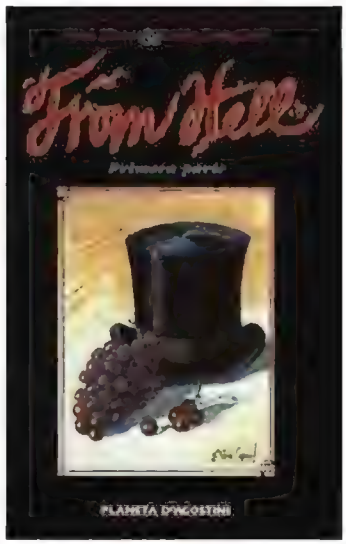
VV AA (1999): *U, 18*, La Factoría de las Ideas, Madrid

ISSN: 1579-2811

FROM HELL

From Hell
Guión: Alan Moore
Dibujo: Eddie Campbell

Planeta-DeAgostini, Barcelona, 2000
Edición original: *Taboo*, # 2-7, Spyderbaby Graphix / Tundra Publishing, seis episodios, entre 1988 y 1992; luego continuada y finalizada en *From Hell*, desde 1991, Tundra Publishing / Kitchen Sink Press.



[Ilustración de la cubierta del libro con formato *prestige* : **Eddie Campbell**]

Los infiernos de un autor. A propósito de From Hell de Alan Moore, por Agrimbau Diego y Vazquez Laura

Prodigar elogios a Alan Moore a esta altura de su bibliografía parece un mal inevitable. Ya es conocida y comprobada su extraordinaria capacidad para urdir tramas, construir personajes y dotar a sus historias de una ambición trascendental, que luego es reconocida por sus lectores.

Es desde esta perspectiva que la obra *From Hell* merece una mirada especial. El caso de Jack el Destripador es un hecho policial relatado en múltiples ocasiones, pero cuyas complejidades y versiones son terreno común de especialistas, aficionados y curiosos.

From Hell, en primera instancia, es una posibilidad para los lectores no consustanciados previamente con la profundidad del caso, de conocer una historia real extraordinariamente rica y cautivadora.

En las primeras páginas del libro ya comienzan a desvanecerse las típicas imágenes cristalizadas por el conocimiento rudimentario: la historia de Jack el Destripador, en manos de Alan Moore, no es una historia de terror, ni policial. El realismo y la sutileza del relato preludian que se trata de una obra que deberá leerse con una predisposición bien distinta a la que el lector de historietas está comúnmente habituado.

From Hell reclama leerse como una novela, con ritmo paciente y buena voluntad para acompañar al autor en todos los derroteros que decida tomar, aún si no son enteramente necesarios para la evolución de la trama. En *From Hell*, las acotaciones del autor al final de cada capítulo juegan un papel inusualmente vital para la comprensión de la obra. La decisión de haber derivado a los apéndices mucha de la información pertinente, es acertada, ya que de esa forma se agiliza la narración, la que de otra manera se empantanaría con textos que por más interés que despierten, no tienen lugar en una obra pensada inicialmente para ser historieta.[1]

De hecho, en gran parte del libro, son los textos los que llevan el timón de la narración, dejando a la secuencia gráfica apenas como una opción válida para generar respiros entre las escenas. En estos casos, que no son pocos, Eddie Campbell se luce como narrador gráfico, demostrando poseer toda la elegancia y el criterio que la obra demanda.

Alan Moore, para construir la historia, se vale en una gran proporción, de teorías y versiones de estudiosos del caso, de las cuales siempre deja constancia en los

apéndices. Y es ante esta situación que aparece la pregunta inevitable en todo proyecto que se proponga contar un hecho histórico de gran conocimiento público: ¿Cómo relatar por enésima ocasión una historia preservado el rol de autor, sin trocarse por el de un historiador o cronista?

Cabe resaltar que Alan Moore para construir la concatenación de causas y consecuencias que componen la trama, prefiere ir abrevando de diversas fuentes. Las pocas ocasiones en que la trama se desarrolla a través de suposiciones e inferencias propias, están debidamente aclaradas en los apéndices, casi como si él mismo se tratara de otro autor consultado.

La trama se basa en la teoría según la cual Jack el Destripador fue Sir William Gull, un cirujano londinense de impoluta trayectoria que habría realizado los asesinatos a las órdenes de la Reina Victoria de Inglaterra. Pero hacer simplemente una interesante versión del caso de Jack el Destripador en historieta, perfectamente documentada y bien narrada, hubiera sido un objetivo mediocre para un autor de la talla de Moore.

El afán de trascendencia presente en todas sus obras, no podía quedar fuera en este caso. Y es aquí donde Alan Moore busca y encuentra una excusa para montarse sobre el mito preexistente y escribir su propia teoría sobre la múltiple significación del caso del Asesino de Whitechappel.

Si para construir la trama, Moore apeló a su imponente oficio y habilidad narrativa, para elaborar su teoría mítica, en cambio, tuvo que recurrir a todo su talento y genio. Y de esta manera, Moore conserva el patrimonio autoral ante el peso de la historia: el no está contando, una vez más, el trillado caso de Jack el Destripador: él está edificando sobre el mito una teoría con implicaciones de enorme trascendencia.

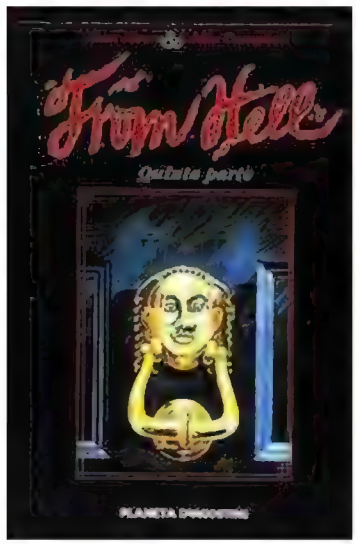
Moore realiza su declaración de objetivos en el Capítulo Cuarto. Las dos primeras páginas están dedicadas al relato de la orden de la Reina Victoria de matar a las cinco prostitutas. Por otro lado, las treinta y cinco páginas restantes están íntegramente destinadas a un paseo por Londres que realiza William Gull junto a Netley, su cochero, en el cual van recorriendo diversos puntos de la ciudad.

Durante el paseo, Gull relata a su tosco acompañante la significación de diversos monumentos presentes en las calles de esta ciudad. Es Moore el que pone en boca de Gull el armazón conceptual de su teoría. Por un lado establece una tríada de niveles de comprensión de los hechos: historia, mito y símbolo. Por otro, traza dos tríadas paralelas conceptuales: mujer / luna / inconsciente y hombre / sol / racionalidad.

Todos los puntos en los que se detiene Gull (Moore), obeliscos, iglesias, viejos campos de batalla, son ejemplos de cómo la racionalidad del hombre ha logrado en determinado momento histórico, dominar y controlar a la locura e inconsciencia femenina; invirtiendo la relación de dominación que en tiempos inmemoriales había sido ejercida por las mujeres a los hombres, en épocas en que las primitivas sociedades eran gobernadas bajo el matriarcado. Para argumentar a favor de su teoría Moore (Gull) se vale de su gran conocimiento de historia y mitología, brindando un desfile de deidades y personajes provenientes de puntos tan distantes como Egipto o los antiguos pueblos de las Islas Británicas.

La sumatoria incesante de casos que verifican su teoría es apabullante, tanto por el rigor histórico como por el alto grado de coincidencia. Con la repetición de anécdotas históricas que ratifican su teoría, el azar va perdiendo intervención. El golpe de efecto en el final del capítulo es rotundo y de ribetes borgianos: los diversos puntos recorridos, al marcarse en un mapa posibilitan el trazado de una estrella masónica, es decir, un sol. Hacia el final del capítulo, Gull (Moore) ha dejado demostrado que su teoría tiene un asidero real.

Sobre esa base teórica, Moore pone en palabras de Gull un motivo adicional para llevar a cabo sus futuros asesinatos: es necesario reforzar los goznes que el hombre/sol/racional ha impuesto a la mujer/luna/locura, y esa dominación se efectúa en la realidad mediante símbolos. Los asesinatos de Whitechappel constituirán ese nuevo símbolo, que luego devendrán en un mito, que modifica el rumbo de la historia (símbolo/mito/historia).



Dice Gull: «Impedir el escándalo real tan sólo es la parte de mi trabajo que asoma por afuera del agua. La parte más importante es un iceberg de significado que acecha debajo» (página 119, capítulo 4).

En otras palabras, por un lado está el mandato de la Reina Victoria, la motivación que puede encontrarse en todos los libros sobre Jack el Destripador que se adhieren a la hipótesis de que Jack es Gull, por otro, está el mandato que le adjudica Moore al propio Gull, quien se impone para la misma misión, una motivación teñida de trascendencia: preservar la dominación masculina / racional en el mundo.

Es de este modo que Alan Moore intenta escribir su propia trama original sobre la trama ya existente del caso de Jack el Destripador.

Ahora bien, evaluemos el resultado.

La teoría de Alan Moore descrita en el capítulo cuarto posee una belleza propia, es elegante, intelectualmente admirable. Su desarrollo durante el resto del libro es correcta, sin embargo nunca logra consolidarse del todo en una comunión total con la historia real, la documentada.

La "idea" de Moore es siempre visible, el autor está inevitablemente presente cada vez que Gull vuelve sobre su nueva motivación trascendental. Es necesario un desdoblamiento en la lectura: en parte leemos la historia de William Gull y en parte leemos la teoría del autor, puesta en boca y actos del personaje. Este desdoblamiento no llega a hacer peligrar la consistencia de la obra, aunque predetermina la mayor objeción que se puede realizar a *From Hell*.

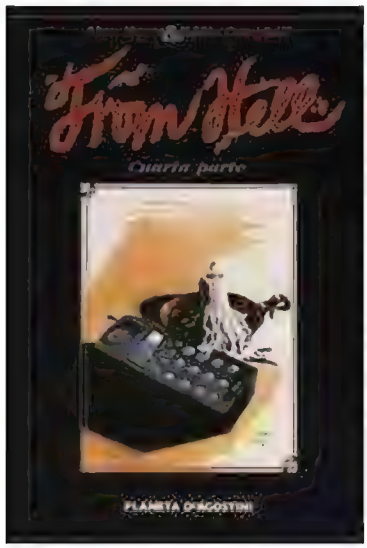
Las obras anteriores de Moore, entre muchas otras cualidades, se caracterizaban por no ser cerradas, por permitir al lector disfrutar de la libre interpretación. Por el contrario, *From Hell* es una obra más hermética, donde todas las interpretaciones están previamente urdidas por el escritor. La conclusión monolítica a la que la obra parece llegar, es la comprobación de la hipótesis del autor: el caso de Jack el Destripador es la fundación mítica del siglo veinte.

Dice Gull: «Para bien o para mal, el siglo veinte... lo he hecho nacer yo» (Final del capítulo 10, sin número de página en la edición en 5 tomos de Planeta de Agostini).

Ese es el siglo en el que la modernidad, con todo el poder de su racionalidad, sucumbe en su caricatura grotesca, en guerras mundiales, en el nazismo, en Hiroshima, en Vietnam, etcétera: en resumen, un festejo orgiástico y mórbido del éxito de la masculinidad / sol / razón. Esta modernidad termina en la desilusionante posmodernidad de la fría oficina en la que Gull aparece misteriosamente mientras ejecuta la vivisección de su última víctima (también en el capítulo décimo)

Ahora bien, esta conclusión es la trampa de Moore. Es el intento de dotar a su propio guión de la trascendencia que nunca podría haber evitado. Y si bien dentro de su teoría es un final elegante, en los hechos es una conclusión que peca de pretenciosa y etnocentrista.

Si el siglo XX tuvo su nacimiento en algún lugar y en algún momento, no debió haber sido en la Inglaterra del siglo XIX, un antiguo imperio que con el cambio de siglo terminó de abandonar su posición de liderazgo mundial, para dejarlo en manos de las nuevas potencias.



En el final, el sueño de Gull queda frustrado, y la teoría de Moore, relativizada. Después de todo, la orden de asesinar a las mujeres/luna/locura, según la misma versión de Moore, es dada por la Reina Victora. Una mujer que gobierna sobre hombres y mujeres. Es en este hecho fundacional, donde las dos tramas, la histórica y la autoral, inician la contradicción que subyace durante toda la obra: Gull sigue la orden de la más poderosa de las mujeres, para alejar a las mujeres del poder.

From Hell no es una obra perfecta, pero le alcanza para ser genial. Y Alan Moore vuelve a dejar un gran legado tras de sí, el de haber elevado el listón una vez más, para que la historieta siga creciendo en su consideración social y acrecentando sus propias ambiciones artísticas. Un legado, para nuestro medio, trascendente.

[1] Cabe aclarar que esto ocurre en la edición en cinco volúmenes editada por el sello editorial barcelonés Planeta DeAgostini en 2000, en la cual carece de apéndices el capítulo 13 (en el volumen núm. 5; pero están disponibles en la sección de artículos de XI-2001 del web de Planeta-DeAgostini [clic aquí para acceder]). Previamente, la obra de Moore y Campbell había sido servida por entregas a lo largo de los años 1991 y 1998 por la editorial estadounidense Kitchen Sink Press.

Leer la biografía de Alan Moore, redactada por Agrimbau y Vazquez

---

[© 2003 **D. Agrimbau** y **L.V. Vazquez**, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

FROM HELL

From Hell
[complemento]

[Alan Moore]

Los infiernos de un autor. A propósito de From Hell de Alan Moore,

por Agrimbau Diego y Vazquez Laura [complemento]

Biografía de Alan Moore:

Alan Moore nace el 18 de Noviembre de 1953 en Northampton (Inglaterra).
Se inicia en los caminos de la historieta con su propia publicación, Embryo, un fanzine que autoeditaba con amigos. En 1974, conoce a Phyllis, a la cual desposa ese mismo año. De tal matrimonio tendrá a sus dos hijas. En 1979 comienza a publicar su trabajo en la revista musical *Sounds*, bajo el seudónimo de Curt Vile. Pero Moore no está satisfecho con su desempeño como dibujante y decide concentrarse a su tarea como guionista. A comienzos de 1980, crea "Ro-Jaws Robo Tales" y "Abelard Snazz", y contribuye con la serie de Marvel Comics Uk *Dr. Who Weekly*, así como con el título de ciencia ficción *2000 A.D.*, creando series como "The Ballad of Hallo Jones", y "Dr. & Quinch".
En 1982, escribe sus guiones para la revista de miscelánea *Warrior*, y da inicio a sus series *Marvelman* y *V for Vendetta*, obra esta última por la que recibe el premio Eagle en calidad de Mejor Guionista.

Los norteamericanos de la editorial DC Comics, nada ajenos al talento de Moore, le ofrecen la serie *Saga of The Swamp Thing*, donde el autor se da el lujo de reinventar al personaje central de la historia, así como a su entorno, convirtiendo a este "monstruo de cine de serie B", en una figura endiosada. Así, Moore creó un subgénero en el que muchos de los personajes e historias aparecen bajo el sello Vértigo. Además de encargarse de *Swamp Thing*, Moore trabaja en *Tales of The Green Lantern Corps*, y un anual de *Batman*, y varias historias de *Superman*. Y por fin llega *Watchmen*, historia que, junto con *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, trastocó la noción de lo que es hacer historieta de superhéroes. *Watchmen* recibe el premio Hugo, por primera vez otorgado a un comic book. Concluye su etapa en *Swamp Thing*, y culmina con *V for Vendetta*. Luego, da a luz una de sus más complejas obras: *The Killing Joke*, una historia que narra el posible origen nada más y nada menos que del Joker; mayor villano del comic y enemigo definitivo de Batman. Por este entonces, comienzan sus disputas con DC Comics ya que Moore no tiene los derechos de *Watchmen*.

Esto lo aleja del *mainstream* de los cómics, dedicándose a trabajar junto a editoriales independientes. En 1988, Moore arma su propia editorial, llamada Mad Love Publishing. Por la misma época trabaja en *Big Numbers*, la cual es cancelada tras el número 2, y en dos series para la revista *Taboo*: "Lost Girls" y "From Hell". Esta última alcanza a ser una de sus obras fundamentales. Es uno de los testimonios del espíritu detectivesco (y obsesivo) de Moore pero sobretodo, de su

infinito amor y dedicación al trabajo. En 1990 colabora en la antología *A1*. Se divorcia de su esposa, Phyllis. Cierra sus puertas la editorial Mad Love. Se edita la novela gráfica *A Small Killing*, realizada con el dibujante argentino Oscar Zárate. En 1993 trabaja para Image, una editorial creada por un grupo de artistas con deseo de independizarse de los grandes sellos editoriales en los que trabajaban. En 1998 culmina *From Hell*. Tras finalizar dicha obra, publica "Dance Of The Gull Catchers", como epílogo a *From Hell*. También realiza los números 1 al 3 de la serie *The Spirit: The New Adventures*, junto a Dave Gibbons en el apartado gráfico. En 1999 crea su propio sello editorial ABC, en este sello sorprende nuevamente con obras como *Tom Strong*. Otra gran obra es *Promethea*, en donde Moore vuelve a la carga para redefinir arquetipos. Esta vez, reinterpreta el arquetipo heroico femenino planteado por Wonder Woman.

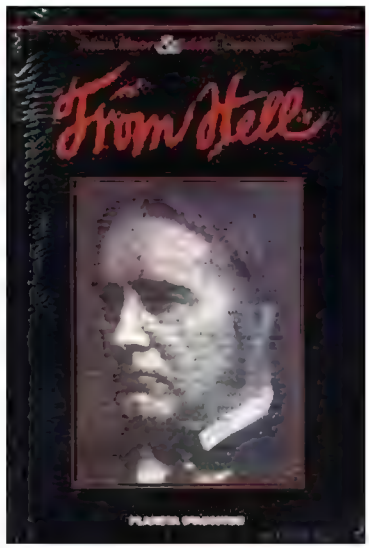
[© 2003 **D. Agrimbau** y **L.V. Vazquez**, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

From Hell

From Hell
Guión: Alan Moore
Dibujo: Eddie Campbell



Planeta-DeAgostini, Barcelona, 2001
Edición original: *From Hell Tpb*, Eddie Campbell Comics, 1999 [colección de la obra completa, retocada por Campbell, revisada y completada con comentarios de Alan Moore]

Libro de cómics que recopila la edición original previa en comic books, y la edición previa española en libros de cómics editados en rústica | 27 × 17 cm. | 582 pp. | b/n | cartoné | PVP: 23,95 €

[Ilustración de la portada: **E. Campbell**]

EL TRAJE NUEVO DEL EMPERADOR. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE *FROM HELL*, por Antonio Pineda

Los *fans* de Alan Moore pueden dividirse, a mi juicio, en tres grandes grupos. En primer lugar, aquellos que hacen justicia a la etimología de *fan*, "fanático". El *fan*-fanático considera al guionista de Northampton el mesías del cómic, y cada obra que sale de su pluma es celebrada como un nuevo signo del advenimiento del Redentor de la historieta. Es el tipo de *fan* integrista que descubriría valores filosóficos hasta en *Violator vs. Badrock* o en *Voodoo*, el tipo de *fan* que reza ante *Watchmen* todas las noches. Tiene contactos puntuales con esa subespecie llamada *freak* (de la que, personalmente, detesto tanto el nombre como la endogamia autocomplaciente y pseudoenfermiza que implica; endogamia que, por cierto, hace un flaco favor al deseo que muchos tenemos de que el cómic salga de la cueva de la subcultura de una vez por todas). El diálogo racional con el *fan*-fanático de Moore es prácticamente imposible.

En el otro extremo encontramos el segundo grupo, que prácticamente se da las manos con el denostador ocasional de Moore: el degustador sublime de obras como *From Hell* o *A Small Killing*. Como aborrece por sistema todo lo relacionado con los superhéroes, no quiere ni oír hablar de *Miracleman* o *La Broma Asesina*. Este tipo, el *fan* anticomercial, vería hasta en la historieta europea más insulsa valores filosóficos superiores a *Watchmen*. El diálogo racional con el *fan* anticomercial es igualmente difícil: imposible convencerle de que también en el género de los superhéroes hay obras de calidad.

No sé si existirá, pero me atrevo a aventurar un tercer grupo, situado en el medio de los anteriores: el *fan*-aficionado a Moore. Probablemente más utópico que real, debería estar igualmente alejado del *freakismo* y la pedantería; debería valorar con sensatez los pros y los contras de cada obra de Moore, sin apriorismos fanáticos o dogmáticos. Es el tipo de aficionado que considera que Alan Moore es uno de los mejores guionistas de la historia del cómic (algunos piensan que es el mejor, dependiendo de su cercanía a la posición *freak*), pero es capaz de hacer obras lamentables como *Violator vs. Badrock* o *Voodoo*. En teoría, podría mantenerse una discusión racional con él.

Puede pensarse que esta clasificación se aplica en exclusiva a los aficionados al cómic, a la gente que va por las tiendas y conversa con otros *fans* en ellas. Nada más lejos de la realidad: la falta de racionalidad, en el caso de autores tan dados a despertar pasiones desatadas como Moore, también cunde entre los teóricos y críticos del cómic. Pueden documentarse todo tipo de afirmaciones a este respecto, desde las que sentencian que (literalmente) Moore es Dios, hasta las que lo rebajan

a, simplemente, un buen guionista que tiene un interés inusual por las potencialidades del medio. *From Hell*, aclamada por doquier como la mejor obra de Alan Moore (y con el respaldo de la campaña de *marketing* de la editorial que lo publica en España) es un ejemplo inmejorable de cuán cercana está la cultura del cómic (en España al menos) al proceso de divinización de Moore que comenzó con *Watchmen*. Matizar en lo posible este proceso de divinización es uno de los objetivos de este escrito.

Vaya por delante que, personalmente, considero a Alan Moore un genio. Creo que domina a la perfección los mecanismos narrativos y semióticos de la historieta, que mezcla con facilidad pasmosa cierta matemática visual digna de Kubrick con un sentido poético de la existencia, y que es capaz de elevar a especulación social y política todo tipo de desechos de la cultura popular. De hecho, tengo en proyecto escribir un libro sobre su obra. Pero en esta ocasión me centraré en aspectos menos admirables: las fuertes contradicciones internas que soporta *From Hell*.

1. La disección inútil.

La primera de estas contradicciones es relativa a la intención que mueve *From Hell*, a su principio explicativo general: a saber, y según el propio Moore, la idea de que los asesinatos de Whitechapel y, desde una perspectiva más amplia, la década de 1880, contienen la semilla del siglo XX. La hipótesis se apoya en una ingente labor de documentación centrada sobre todo en la bibliografía existente sobre Jack el Destripador y en una pléyade de referencias más sobre todo tipo de temas que se entrecruzan en la trama de la obra, desde la concepción de Adolf Hitler al papel que juega la Masonería en la historia, pasando por la prostitución o las condiciones de vida de la época. La habitual obsesión mooreana con el tiempo, la Historia y el funcionamiento de la sociedad humana (enriquecida en esta ocasión por las matemáticas fractales y otros conceptos de la Teoría del Caos) prometía ofrecer en *From Hell* una respuesta excitante a uno de los temas planteados en *Watchmen*: ¿Quién crea el mundo?

Mas he aquí mi sorpresa cuando en la última página del epílogo de la obra, *Dance of the gull-catchers*, encontramos una "Author´s Statement" que reproduce una viñeta del prólogo, con el fraudulento médium Robert Lees afirmando (sonrisa irónica incluida) lo siguiente: «Me lo inventé todo, y acabó resultando cierto de todos modos. Eso es lo más divertido» (*From Hell*, edición española, quinta parte, p. 112). En la versión española desaparece la indicación de que es una *Statement* de Moore; es decir, una "afirmación" o, en un sentido jurídico, "declaración". Podemos tomar dicha afirmación, en todo caso, como la última palabra del guionista acerca de la obra; pero si esto es así, creo que contradice plenamente la idea que dio pie a *From Hell*. Recuerdo que Moore señaló en cierta ocasión el trabajo de "disección" histórica que conllevaba este trabajo; a esta voluntad de precisión puede añadirse el elevado número de fuentes consultadas, en un ejercicio comparativo de distintas versiones que, suponemos, pretende acercarse a lo ocurrido con la mayor objetividad o, en todo caso, probabilidad. De hecho, la tónica metodológica habitual de la obra suele ser (1º) reconstruir en lo posible los hechos históricos y (2º) formular conjeturas y suposiciones lo más razonadas posible cuando la indagación histórica es imposible.

Mas, ¿qué ocurre cuando el autor hace suyo el chiste de Lees sobre su invención de los hechos? Que todo el trabajo de investigación realizado carece de significación e importancia. Corolario perfecto al caos de conjeturas e interpretaciones planteado en el epílogo *Dance of the gull catchers*, esta afirmación dinamita la óptica cuasi científica que animaba la indagación de *From Hell* y la reemplaza por una ficcionalización absoluta de los hechos y de la Historia. «Jamás hubo un Jack el Destripador. Mary Kelly simplemente fue una suicida con una determinación inusual. ¿Por qué no dejarlo ahí?», dice Moore en una de las últimas viñetas del epílogo (*op. cit.*, p. 89). Si la investigación concluye que no sabemos nada, si el Destripador es una sombra huidiza e inaprehensible, ¿para qué entonces encarar una obra ciclópea como *From Hell*? ¿Para qué especular con la noción de patrones históricos, causas y efectos, proyección del siglo XIX sobre el XX, si, en última instancia, la Historia es fábula y, simplemente, «Jack refleja nuestras histerias» (*op. cit.*, p. 88)? La conclusión parece ser que el Destripador es «un receptáculo sin rostro de cada nuevo pánico social [pues] lo único que sabemos que es real es el complejo fantasma que proyectamos» (*op. cit.*, pp. 88 y 89). Sostengo que lo único que hace esta postura intelectual, tan postmoderna, es restar todo

sentido a *From Hell*, pues, si no sabemos quién es el Destripador, no sabemos, en primer lugar, si se trata de Gull, y no sabemos si lo que hizo fue un encargo de la Corona, y no sabemos qué rol tenían sus ideas metafísicas en el proceso, y no sabemos el papel que juegan lo apolíneo y lo dionisíaco, y no sabemos absolutamente nada de *From Hell*; y mucho menos, que las obras de Nietzsche, el nacimiento de Hitler y la invención de las armas de destrucción masiva se conjugan siguiendo un patrón histórico para generar el siglo XX. No tenemos por qué saber, de hecho, si las obras de Nietzsche tienen algo que ver con el siglo XX, pues todo queda reducido al "complejo fantasma que proyectamos" en cada caso. Desde esta perspectiva, ¿por qué no hacer un *From Hell* basado en que, en realidad, Hannibal Lecter retrocede en el tiempo y asesina a cinco prostitutas, y es perseguido por Sherlock Holmes? Quedaría muy en consonancia con el "mundo de las ideas" que Moore ha inventado para la soporífera *Promethea*...

2. La racionalidad dionisíaca.

La segunda contradicción interna que a mi juicio recorre *From Hell* se refiere a su principal protagonista: Gull. Creo que el personaje tiene mucho de Rorschach, personaje contradictorio por excelencia, pero más que en lo biográfico, sus parecidos se basan en la férrea determinación con que ambos personajes llevan a cabo sus mesiánicos destinos. Ambos son, además, personajes políticamente muy a la derecha que, en principio, merecen un cierto debate si los contraponemos a la filoanarquista visión del mundo de Moore. Eso no es, sin embargo, relevante aquí; lo importante es que (también como Rorschach), el recto e inconmovible Gull desarrolla su "misión" traicionando desde el principio sus motivaciones.

La clave de esta contradicción está en el amplísimo discurso sobre lo apolíneo y lo dionisíaco que vertebra el capítulo cuarto (en mi opinión, lo más interesante de *From Hell*). El tema de la contraposición Apolo/Dionisos es muy compleja; de hecho, apenas hay textos clásicos que muestren el enfrentamiento entre ambas deidades, y bien puede ser que, en su vertiente estética, la dicotomía haya derivado de las categorías expuestas por Nietzsche en *El nacimiento de la tragedia*. En su *Historia de la filosofía occidental*, Bertrand Russell señala que los ritos órficos eran en realidad una versión intelectualizada y ascética del entusiasmo orgiástico de los ritos de Dioniso; por otro lado, en la época de la Grecia presocrática, los ritos de Dioniso, de Apolo y de Eleusis entraron en una fase de síntesis que daría como resultado el orfismo y, tras añadirse la influencia de Pitágoras, los cultos mistéricos órfico pitagóricos.

No obstante estos matices, lo cierto es que "lo apolíneo" y "lo dionisíaco" han pasado a la cultura como dos posturas metafísicas, cognoscitivas, éticas y hasta estéticas contrapuestas. Así las expone Moore, con justificación biológica incluida, en el capítulo cuarto: «El cerebro humano (...) está dividido en dos hemisferios: en el izquierdo está la razón, la lógica, la ciencia; nuestros atributos apolíneos. En el derecho, está la magia, el arte y la locura; los atributos dionisíacos; es el hemisferio inconsciente de la mente, simbolizado por la luna» (*From Hell*, edición española, primera parte, p. 97). Moore también especifica que el cartílago que los dividía ha aumentado su grosor con el tiempo, lo cual nos indica de entrada que en el momento histórico en que transcurre la obra, hay una separación más o menos tajante entre las dimensiones apolínea y dionisíaca de la psique.

Esta perspectiva basada en la división se refuerza también en el aspecto político, que es lo que más nos interesa: en paralelo al recorrido por los símbolos fálicos, apolíneos, que vertebran Londres, Gull narra la destrucción del arcaico régimen matriarcal (femenino, dionisíaco) a manos del patriarcado, la «rebelión masculina» (*op. cit.*, p. 111), el nuevo orden de la razón que sepultó «el poder lunático y femenino» (*op. cit.*, p. 117). Y Gull cree fervientemente en la necesidad de seguir manteniendo el orden masculino, "apolíneo". Para ello, es necesario contrarrestar amenazas "dionisíacas", restringir "el lado femenino e irracional de la sociedad", tales como el socialismo [un gran error de Moore, por cierto: el socialismo, al menos en su vertiente marxista, no es sino una extensión izquierdista de la Ilustración, y está cargado de un racionalismo muy acusado], el movimiento sufragista femenino, etc. «¡Nos arrastrarían a la guardería primigenia, al gobierno del instinto y a la tiranía de la leche materna! Y no podemos permitirlo» (*op. cit.*, p. 116). Tales son los prolegómenos de la misión de Gull. No hay que olvidar, además, que todo este discurso se pronuncia una vez que la Reina le ha encargado solucionar el problema de las prostitutas. Así, el fin último es eminentemente

político: contrarrestar una amenaza al orden "apolíneo" y "racional" (si es que la situación social de Inglaterra a finales del siglo XIX puede llamarse así); más interesante es que, en este temprano estadio de la serie, Gull ya tiene conciencia de las implicaciones simbólicas que tiene su "trabajo": «Impedir el escándalo real tan sólo es la parte de mi trabajo que asoma fuera del agua. La parte más importante es un iceberg de significado que acecha debajo»; en la penúltima página, Gull vuelve a referir la necesidad de "reforzar" las "líneas de poder y significado" de la estructura masculino-racional en la que está encadenada «el inconsciente, la Luna y la femineidad» (*op. cit.*, pp. 119, 123).

Seis capítulos después, el refuerzo de los valores masculinos y racionales ha desaparecido totalmente. En el capítulo décimo, mientras descuartiza a Mary Kelly, escuchamos a Gull hablando de «formas arquetípicas... volverse como los dioses... La bacanal. La Apoteosis» (*op. cit.*, cuarta parte, p. 24). Si no nos equivocamos, la "bacanal" es el contexto de los ritos de Dioniso; no por casualidad, proviene de las *bacantes*, las sacerdotisas que, junto a las ménades y sátiros, formaba el cortejo del dios. Y se trata de *mujeres*, mujeres con experiencias orgiásticas y liberadoras, muy parecidas a las que el apolíneo Gull quería detener, por el bien de la civilización, en el capítulo cuarto. Lo báquico, lo dionisíaco, no es en esta ocasión un *medio* para conseguir la perfección artística, como hacían los arquitectos dionisíacos que tanto admira Gull; lo báquico se ha convertido aquí en un *fin* en sí mismo (ese "volverse como los dioses" es revelador).

No es menos cierto que, en el capítulo cuarto, Gull había aclarado que «las grandes obras cubren diversos objetivos. Ayudar a su majestad es uno de ellos... Los demás son míos y de nadie más» (*op. cit.*, p. 119). Podríamos entender esto como una anticipación del giro dionisíaco que va a experimentar, pero esta hipótesis puede descartarse por varios motivos: en primer lugar, hay referencias suficientes en el texto de este capítulo para confirmar el desprecio que Gull profesa hacia lo femenino; en segundo lugar, se trata de un personaje de una sinceridad inusual (véase su charla con el Hombre Elefante en el capítulo segundo), y sería raro que mintiese sobre su interés por lo apolíneo; en tercer lugar, Gull es un médico, un metódico hombre de ciencia que profesa culto a la armonía de la Naturaleza, un hombre extraordinariamente meticuloso, preciso y consciente de lo que hace en todo momento, lo cual pondría en tela de juicio sus motivaciones báquicas. Además, desde la infancia ha deseado que "el Señor" le elija «para una tarea extremadamente complicada, [a lo que su padre responde que le parece] un valioso atributo cristiano» (*op. cit.*, p. 35). Sobra decir que el Elegido cristiano del capítulo segundo y el anciano poseído por mitos babilónicos del capítulo décimo tienen poco en común. Gull ha pasado de querer *servir* a Dios (y a la Reina) a querer *transformarse* en Dios.

En el mismo descuartizamiento de Mary Kelly, Gull sufre una especie de alucinación por la que se ve transportado a una moderna oficina de finales del siglo XX. Caminando sobre las mesas sin ser percibido, Gull comienza a increparles a los grises oficinistas contemporáneos cosas como: «Vuestros tiempos han nacido entre la sangre y el fuego, y sin embargo, ¡no soy capaz de ver la más mínima chispa en vosotros!» (*op. cit.*, p. 25); "Todas vuestras mujeres muestran su sexo, y sin embargo, esta exhibición no genera ni la sombra de una respuesta. Vuestra propia carne no tiene significado para vosotros"; así como críticas hacia «este mundo sin sensualidad» (*op. cit.*, p. 26). Demandas que acaso el Gull del capítulo cuarto hubiera encontrado heréticas, demandas puramente dionisíacas (violencia, sexo, sensualidad) que, encima, se completan con reproches a la ciencia (¡una de las expresiones básicas de lo apolíneo!): «Aunque habéis tenido éxito en la ciencia, vuestros mecanismos más sutiles se me escapan» (*op. cit.*, p. 26). Las pretensiones de Gull han dado un giro de 180 grados: deseo inicial de mantener lo apolíneo, rechazo final de lo apolíneo.

Además, este viaje de Gull por el siglo XX también refuerza nuestra hipótesis sobre el olvido de la premisa inicial de *From Hell*: en palabras del propio Alan Moore, los crímenes del Destripador, además de resumir «toda una serie de tendencias en arte, ciencia, política y pensamiento que formaban una especie de vórtice [en la década de 1880,] también prefiguran muchos de los horrores del siglo XX» (citado en Ray Mescallado, "From Hell y la crítica de la cultura nacional en Alan Moore", *U* # 18, XII-1999, p. 46). Fuera de los horrores objetivos del siglo XX (la Segunda Guerra Mundial, Vietnam, etc.), ¿dónde queda este espejo del siglo XX en el paseo de Gull por el mismo? Si los horrores de Gull, "la sangre y el fuego" de

que habla, prefiguran los horrores del siglo XX, ¿por qué reprocha a los individuos de dicho siglo que hayan olvidado la violencia de finales del siglo XIX? La tesis inicial de la obra ha desaparecido completamente en este "viaje" de Gull. Para más inri, tras culminar el asesinato de Kelly, Gull le dice a su cochero que ha «hecho nacer» el siglo XX (*op. cit.*, p. 37). ¿Cómo puede concluir que su particular bacanal contiene la esencia de la próxima centuria, si lo único que ha "visto" de la misma es un "mundo sin sensualidad" que parece haber traicionado su génesis dionisíaca?

El mayor reparo que puede oponerse a este análisis es que, en el transcurso de sus crímenes, Gull se ha transformado. Sería posible, en mi opinión, si hubiera comenzado su labor de un modo puramente mecánico, como mera obediencia al Poder, y hubiera encontrado *a posteriori* en la sangre y la violencia algo distinto. Pero eso no es así. Como ya hemos dicho, en el capítulo cuarto (núcleo semántico de *From Hell*) Gull ya es perfectamente consciente de las implicaciones filosóficas de lo que va a hacer, antes siquiera de cometer el primer crimen. Más aún, el personaje se había llevado toda su vida buscando una misión divina, y reconoció inmediatamente su oportunidad en el mandato de asesinar a las desdichadas prostitutas.

3. Final: de la razón a la magia.

¿Cómo explicar estas fuertes contradicciones en un autor tan consciente, meticuloso y ultradetallista como Alan Moore? Personalmente, creo que la causa última es, por un lado, el tiempo que tardó en publicarse *From Hell*, desde el inicio de la edición de la serie en *Taboo* en 1989 hasta la publicación del último tomo recopilatorio, el epílogo *Dance of the gull-catchers*, en 1998. Casi diez años, lo cual, sin embargo, no sería óbice *a priori* para explicar lo que a nuestro juicio es un giro radical en la intención y el alcance de este cómic. El factor tiempo es lo que ha posibilitado el auténtico factor del cambio y la causa de las contradicciones internas: la transformación que el propio Alan Moore ha sufrido, en esa década, en lo relativo a su concepción del conocimiento y la escritura.

Ubicada casi de forma simétrica entre 1989 y 1998, la clave de nuestra hipótesis está en el periodo situado entre noviembre de 1993 y enero de 1994: la decisión del guionista de transformarse en un mago. El propio Moore nos lo explica en una entrevista mantenida con Jaime Rodríguez (*U*, # 18, XII-1999, pp. 25 y 26):

> « (...) el acontecimiento central de mi carrera en la magia fue algo que me ocurrió hace cinco o seis años. de hecho, puedo dar la fecha exacta: fue el 7 de enero de 1994. Tuve una experiencia que podría denominarse como iluminadora (...). El caso es que fue muy agradable y no me dejó incapacitado ni redujo mi funcionalidad... Más bien, me suministró mucha información. Una de las cosas que me pasó es que, en un momento determinado, me sentí como si estuviera fuera del tiempo. En aquel momento, mi percepción, lo que para mí era cierto, fue que todo el tiempo ocurría en un mismo instante, y sentí que las profecías no eran sino recuerdos y que, en cierta medida, sólo existe un único instante (p. 25).
>
> (...) Pero fue el 18 de noviembre de 1993, cuando cumplía 40 años, cuando decidí convertirme en un mago. Entonces no sabía exactamente qué significaba eso, pero había llegado a un punto en que *la única forma en que yo podía progresar estaba en ir más allá de lo racional. Había alcanzado un punto en mi manera de escribir en que lo racional no bastaba* (p. 26).»

Las frases que hemos subrayado en cursiva contienen la explicación de las contradicciones de *From Hell*. Sostenemos que la obra comenzó siendo un proyecto de análisis racional tan preciso como *Watchmen*; sostenemos igualmente que las experiencias y decisiones tomadas por Moore en el transcurso de la realización y la publicación de la historieta transformaron completamente su orientación. De ahí el paso de una concepción mecánica y cognoscible de la Historia a una concepción absolutamente impenetrable, ficcional y, en cierto modo, mítica y mágica de la misma; de ahí el cambio en la concepción de Gull como un personaje al servicio del Poder racional apolíneo (aunque use métodos "dionisíacos"), a un personaje totalmente capturado por la apoteosis mágica y el lado irracional de la psique.

Podríamos pensar que la decisión mooreana de convertirse en un mago no tuvo por qué afectar la escritura de *From Hell*, pero el mismo autor nos saca de dudas en la entrevista citada: según Moore,

> « (...) cada vez más, el trabajo en el que más vertía dicha experiencia era *From Hell*. Así que, para cuando llegamos al momento en que William Gull está a punto de morir en el manicomio y, en cierto modo, estalla en todas las direcciones... gran parte del estado mental en el que se encuentra Gull y sus experiencias están basados en mis propias experiencias. No eran exactamente iguales, pero la sensación es muy parecida (...). También hay otro episodio, el del asesinato de Mary Kelly (...). Ese episodio, no en lo que se refiere al asesinato de la mujer, sino a los trozos más místicos, y en esa sensación de que Gull está en una especie de trance durante el cual está dando saltos adelante y atrás en el tiempo y viendo a gente que no puede estar ahí y durante el cual se convierte en una especie de dios babilonio durante un par de viñetas sin darse cuenta hasta más tarde... (p. 26).» [Las notas de Moore al capítulo décimo de *From Hell* dan alguna indicación más sobre este tema]

En suma, esto explica, a mi juicio, buena parte de las contradicciones señaladas. No es casual, desde esta hipótesis, que la siempre fascinante idea de que la década de 1880 contenga la esencia del siglo XX sea tratada con más frecuencia en los primeros capítulos de *From Hell* (las reflexiones sobre la "arquitectura del tiempo" en el capítulo segundo, la escena de la concepción de Hitler en el quinto, la premonición del poder de la cultura estadounidense del espectáculo en el sexto, etc.), en contraposición a una mayor atención a lo místico y a la figura de Gull (y, por extensión, el arquetipo del Destripador, que en un principio no debería haber sido tan importante como el estudio de la mecánica social).

En cualquier caso, creo que *From Hell* es una obra muy notable donde es tan admirable el trabajo cuasi académico de documentación y estudio como la excelente atmósfera lograda por el dibujo de Eddie Campbell. También creo que es, en la tradición mooreana, otro extraordinario esfuerzo destinado a lograr la aceptación de la historieta como un medio de expresión serio y adulto. Pero es igualmente sano señalar sus carencias y fallos ante un coro de adulación generalizada que, a largo plazo, hará bien poco por la obra de Alan Moore.

Vínculos sobre Alan Moore y *From Hell* en internet:

http://www.execpc.com/~pauer/fromhell.html
http://www.salon.com/books/feature/1999/10/26/moore/
http://www.blather.net/articles/amoore/
http://www.technoccult.net/greymatter/alanmoore.html
http://www.eddiecampbellcomics.com/fromhell/
http://film.guardian.co.uk/interview/interviewpages/0,6737,643483,00.html
http://members.tripod.com/~sonofthelizardking/
http://www.archivodenessus.com/rese/0363/
http://www.theonionavclub.com/avclub3738/avfeature_3738.html
http://www.laweekly.com/ink/02/07/cover-babcock.shtml
http://www.drimar.com/users/bibliopolis/resenas/rese0161.htm
http://www.cafardcosmique.com/auteur/moore.html
http://www.echonews.com/745/book_reviews.html
http://www.babab.com/no03/alan_moore.htm
http://www.newcomicreviews.com/TPB/FromHell/sj.txt
http://www.fumodichina.8m.com/special/special04.htm
http://www.gritos.com/alan_moore/

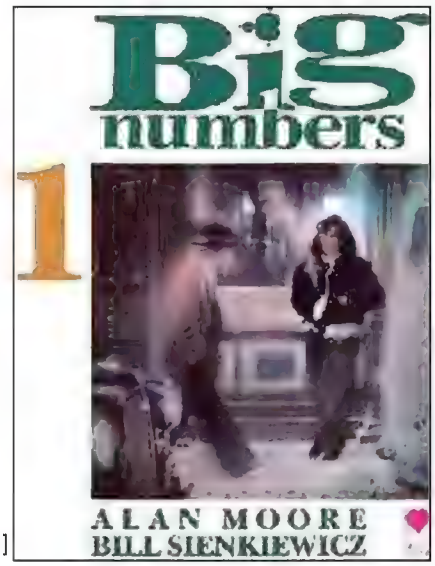
[Ficha: **A. Pineda**. Publicada en *Tebeosfera* 020330]

ISSN: 1579-2811

BIG NUMBERS

Big Numbers
Guión: Alan Moore
Dibujo: Bill Sienkiewicz

Edición original: *Big Numbers*, Mad Love Publishing, 1990
[solamente fueron publicados los números 1 y 2, de los 12 previstos. Se ofrecen imágenes de las cubiertas avanzadas para los números 3 y 6]



[Ilustración de la cubierta del primer número: **Bill Sienkiewicz**]

La pluridimensionalidad del mundo en Big Numbers, la obra maestra de Alan Moore, por Jose Carlos Neves

«El Universo no es Orden. El Universo es Caos. El Orden es una convención. Un código de barras impreso en el Caos y no su producto...»

El matemático y filósofo soviético P.D. Ouspenski, discípulo de Gurdjieff, en su obra *Tertium Organun* mantiene que un punto no tiene dimensial alguna, pero si se lo desplaza en una dirección que no esté contenida en sí mismo, deja un rastro en el espacio que conforma una línea, unidimensional. Si esta línea, a su vez, se mueve en una dirección no contenida en sí misma, el rastro dejado sería un plano, bidimensional. El plano, a su vez, al salir de si mismo produciría un sólido de tres dimensiones. ¿Cómo sería entonces la cuarta dimensión? Seria una "región" consecuencia de un sólido que se mueve en una dirección que no esta contenida en sí mismo, formando un *hipersólido* (lo que ha dado en llamar teseracto). Algunos físicos, como Albert Einstein, han entendido al tiempo como la cuarta dimensión, tomándolo como una más entre las dimensiones espaciales.

Por ser seres tridimensionales, nuestros sentidos únicamente consiguen percibir las tres dimensiones, y en cuanto al tiempo... sólo podemos elucubrar qué es. O, parafraseando a San Agustín: «¿El tiempo? Ah, el tiempo. Si no me preguntas, sé lo que es. Pero si me preguntas, no lo sé...»

Estos y otros cuestionamientos podemos hacérnoslos y tratar de responderlos mediante un instrumento inusual: un tebeo, el que el autor inglés Alan Moore pergeñó y que sin duda pudo ser su más ambicioso proyecto, *Big Numbers*, el cual pasa por ser su *opus magnum* a nuestro parecer.

Como siempre había procedido con sus minuciosos guiones, para *Big Numbers* Alan Moore creó una suerte de mapa de cada uno de los cuarenta personajes que participaban en la obra sobre una gran plancha de papel que dividió en cuarenta tiras y en doce columnas, hasta distinguir un total de 480 celdillas en las que estaría distribuida la vida de cada uno de los personajes a lo largo de los doce números de que constaría la serie inicialmente. Estaba plagado de apuntes hechos en letra menuda, casi ilegible, garabatos incomprensibles, casi criptografía, y acompañó todo con dibujitos que formaban una especie de *story board* conducido por los retratos de cada personajes de la obra.

Uno de ellos es un profesor de Historia, que nos brinda el punto de vista histórico sobre la localidad en la que se desarrolla la historia; otro personaje, de color, que piensa ser un nativo de Neptuno, nos brinda una mirada social sobre el entorno;

otro... el resto, cualquiera de ellos, estarían ahí por una razón u otra, y todo lo que estuviera ahí sería relevante. El autor se concentró en mostrarnos a través de sus personajes segmentos de la población raramente representados en las obras de ficción, como la tercera edad y la infancia, casi siempre relegados en pro de los "más jóvenes", tanto en televisión, como en cine como en los libros, porque el autor quería trabajar en esta ocasión con gente real, de verdad.

Moore deseó, con *Big Numbers,* bucear en los rudimentos de una visión fractal de la sociedad a través de la historia de cuarenta personajes que viven en una misma ciudad del interior de Inglaterra, Hamptonshire (¿Northampton?), y del impacto que sobre su convivencia tiene la construcción de un gigantesco centro comercial en el corazón de la urbe. Verdaderos tótemes del capitalismo, templos del consumismo obsesivo, esos asépticos y paradisíacos mastodontes de cemento, acero, vidrio y plástico despiertan sentimientos ambiguos: lo que tienen de atractivo por generar una felicidad artificial lo tienen de repugnante en su banalidad plástica (como las globalizadas hamburgueserías, cuyos productos tienen el mismo gustro transgénico en un restaurante de Shangai que en una feria de Berlín).

Es la vida mundana –o al menos una fracción de la misma- de este enorme elenco de personajes, y su interacción, desencuentros y distintas localizaciones, lo que Moore quería explorar. Con ello podría haber elaborado como una obra en prosa para el *mainstream* al uso de como hizo en *Voice of the Fire*. Pero, no, quiso introduccir las teorías de fractales y del caos en los cómics.

Mas, ¿qué es la teoría del caos? ¿Y la matemática fractal?

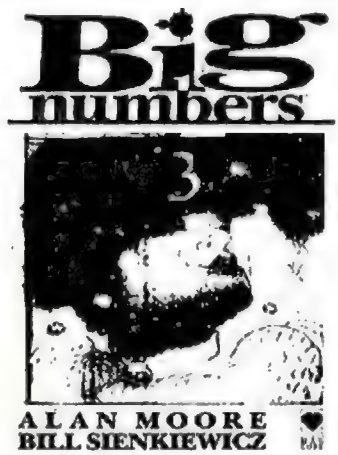
La Teoría del Caos llegó al público mayoritario a través de una obra del científico James Gleick y podríamos resumirla con la frase: "cuando una mariposa bate sus alas en Brasil, hace llover en la China ". Traducido: dado un sistema dinámico, cualquier mínima alteración en sus condiciones iniciales, puede producir imprevisibles e inmensas alteraciones en las condiciones finales. De un modo más simple: Si se apunta un arma para alcanzar un blanco a diez metros de distancia, un error milimétrico en el punto de mira hará que la bala disparada impacte fuera del centro del objetivo con toda seguridad. Cuanto menos calibrado esté el punto de mira, más se alterará la trayectoria del proyectil.

Con respecto a los fractales, se trata básicamente de una nueva ciencia que trasciende las limitaciones filosóficas, científicas, religiosas, económicas... y viene a establecer una nueva forma de entender el mundo. En una entrevista publicada en la extinta revista *Deadline*, en el número 17, el mismo Bill Sienkiewicz, pareja de Moore en este grandioso proyecto, intentó explicar lo que son los fractales:

> «Los fractales suponen un reto para comprender que existe un ritmo y una fórmula para el caos; que existe un orden en él. Si tienes un patrón de onda cerebral que es rítmica y otra que es caótica, ¿cuál preferiría? Presumo que, a primera vista, la primera. Mas si pensarámos correctamente, la caótica sería la mejor elección. Porque la mente y la memoria son estructuras fractales por excelencia; no siguen una línea recta, un orden aparente, una secuencia... Por ejemplo, cuando se piensa la primera vez que se sostuvo un cigarrillo entre los dedos, pudo ser en un partido de fútbol al que asistió, y eso le remite a un día lluvioso, y después le recuerda un accidente que presenció cuando tenía trece años... Y así va, de asociación en asociación, de forma lógica o no. La cosa no funciona, digamos, bajo control, cronológicamente, ordenadamente. Va a saltos, y para esto, para que nuestra mente trabaje así, es preciso que exista el caos y, simultaneamente, alguna especie de orden. El corazón y los pulmones son rítmicos pero la mente es caótica. Y cuando nos tomamos algo, como cocaína, la mente comienza a funcionar de forma rítmica y el sistema cardiorespiratorio vira hacia el caos... Todo se vuelve del revés. Y de esto es de lo que tratamos en *Big Numbers*.

»La historieta se estructura como una narración en la que por más que las cosas se modifiquen, siguen siendo igual. Tenemos cuarenta personajes, cada uno con su historia personal y con la pretensión de que cada individuo importe al lector por sí mismo, pese a que al mismo tiempo la historia central mantenga el foco de atención principal. Después de haber terminado mi libro de cómics *Stray Toasters*, ahora quiero que los lectores abracen la vida como algo positivo y no como algo que se esté desintegrando irremediablemente. Que se den cuenta de que todo es cuestión de conexión, de vinculación entre nosotros... Yo realmente amo a la gente.»

La geometría fractal, creada por el matemático francés Benoit Mandelbrot –de ahí el hombre inicial que iba a llevar la obra, *The Mandelbrot Set*–, se hizo famoso por los gráficos que creó para representar los fenómenos caóticos, los fractales. Esos gráficos, en su mayor parte muy bellos, tienen una curiosa característica: cuando ampliamos un fragmento de lo representado, se revela muy parecido a la imagen mayor de procedencia, pero con más detalles, con más información. Otra característica de los fractales consiste en que la variación de un simple dato altera todo el sistema. Se trata de la dependencia sensible a las condiciones iniciales, o Efecto Mariposa, de nuevo.



Big Numbers podría ser perfectamente una narración *mainstream* en el sentido en que sería una obra "desgeneralizada", como el propio Moore la describió en varias entrevistas. Pero no sería una obra solamente sobre la desolación y la desesperanza. También contiene mucho humor, como ocurre en la vida real. Moore trataba de ser sincero con la comunidad que había creado. Era consciente de la dureza en que vivían pero no deseaba convertirla en algo opresivo, que la desazón fuera intrínseca al ambiente o que la obra versara únicamente sobre eso. Todos los personajes tendrían su propia historia desarrollada en algunos de los doce números de la serie. Algunos de ellos se irían "para abajo" y otros llegarían "a la cima", pero el tono general pretendía ser optimisma. Si se observa el lado más cruel de la existencia, con todas sus implicaciones, y aún así se logra mantener el equilibrio y el optimismo, entonces éste adquiere un gran valor por sí mismo. Y es esto lo que se pretende mostrar en *Big Numbers*.

En un principio, al abordar los dos números publicados de la obra, esos personajes pueden parecernos desconectados entre sí desde un punto de vista general, si nos ceñimos a los objetivos comunes, pues como escribió Karl Marx «todas nuestras instituciones sociales están condicionadas por la interdependencia establecida entre personajes totalmente diferentes unos de otros». Hay mucho de verdad en esta concepción, pero no es "la verdad". Todo es mucho más complejo. Las personajes intentan, en efecto, vincularse, pero se integran en distintos niveles. A medida que la historia de *Big Numbers* se va desenvolviendo iríamos viendo que esa interacción también es a su manera una desconexión, aislamiento, soledad... Como en la vida.

En el primer número de *Big Numbers* se nos presenta la comunidad en su fragilidad, compuesta de pequeños fragmentos. Está Healdie, un tipo terriblemente depresivo. Después, su hijo, que demuestra de forma inequívoca amor, atención y cariño por su padre. Con pequeños elementos como estos se van construyendo variadas dimensiones humanas hasta llegar al personaje principal, Christine Gathercole, que vuelve a casa después de una década para intentar reconstruir una serie de relaciones que rompió mucho tiempo atrás. A través de ella, o de modo ajeno a ella, se nos van mostrando los traumas de personas que no lograron cumplir sus deseos, matrimonios rotos, dementes drogados, parejas a punto de entrar en crisis...

No pretende ser una visión desesperanzada tanto como un retrato de la fragilidad de una comunidad humana y sus relaciones, de repente eclipsadas por la negra sombra de un gigantesco e inhumano centro comercial, que representa el materialismo económico de forma amenazadora y cruel. Este sería el tema central de la obra. No se trata de la nave leviatánica de Galactus que se alza amenazadora

sobre Nueva York para destruirlo todo a menos que Los Vengadores vengan al rescate, pero podría ser algo tan dinámico y excitante como eso. Pero menos ridículo. Fue el propio autor quien lo explicó, en una extensa entrevista concedida a la revista estadounidense *The Comics Journal* –números 138, 139 y 140:

> «Todo esto, claro, constituye una reflexión de lo que ocurre a escala global, cotidianamente, con todo puesto boca abajo. Guerras, hambre, corrupción... Lo mismo pasa con la vida de las personas: relaciones que se deshacen, situaciones económicas que se desmoronan, empleos que se pierden, vidas, carreras, felicidad... La gente vive compulsivamente en un flujo constante que amenaza con tornar sus vidas miserables y solitarias. Quiero mostrar ese flujo y esa soledad, y tratar de extraer algo mínimamente positivo de ese estado de las cosas. Y la matemática del caos viene al caso como metáfora. Trato de explicarlo todo a través de la ciencia de la turbulencia y del caos.
>
> »En conclusión, construyo la obra lidiando con personajes complejos y tetradimensionales, que ríen y que lloran, que nunca son completamente felices -¿quién lo es?- algo que el cómic suele eludir en aras de la "claridad". Si no puede ser descrito con treinta y cinco palabras, un personaje "al estilo Marvel" no será un buen personaje a la postre. Esto es la antítesis de lo que estamos haciendo. Cuando el lector llegue al final de la serie no será capaz de describir totalmente a ninguno de los personajes de la obra. Hay personas que conozco desde hace veinte años y aún no consigo describirlas completamente.
>
> »Estoy tentado de llevar esto a cabo en *Big Numbers* sin usar globos de pensamiento ni cartelas, solamente con lo que los personajes hacen y dicen. Con ello pido a los lectores que se relacionen con los personajes como si se los hubiesen encontrado por casualidad y pudieran pensar cualquier cosa de ellos inicialmente... A medida que voy articulando y mostrando lentamente la interacción entre ellos, la red de conexiones que se va formando por los actos y palabras de cada uno hará que los lectores vayan mejorando la percepción que de ellos tienen de forma inconsciente. Los personajes que apreciaban de entrada se revelarán monstruosos cuando los conozcan "verdaderamente", así como puede ocurrir lo contrario, a medida que se vayan abstrayendo de la singularidad de cada uno y observando la panorámica general, el "todo". Es como mi experiencia de la vida.
>
> »Podrá parecer extraño o entrecortado en ocasiones [el discurso], porque no pretendo guiar al lector, ni atar todos los cabos sueltos que queden aquí o allá. Algunas cosas dejo que rueden por sí solas, pero de una manera estructurada. Suena contradictorio: ordenar el desorden. Pero es ese mi desafío. Personalidades desordenadas, vidas desordenadas, sociedad desordenada... Intentaré mostrar todo este desorden en su plenitud y, al mismo tiempo, sugerir a través de esta red enmarañada un nuevo modo de entender el concepto del desorden.
>
> »Todo esto parece enormemente vago, nebuloso, pero si se pudiese resumir en pocas palabras no precisaría escribir y planificar las casi quinientas páginas de *Big Numbers*.»

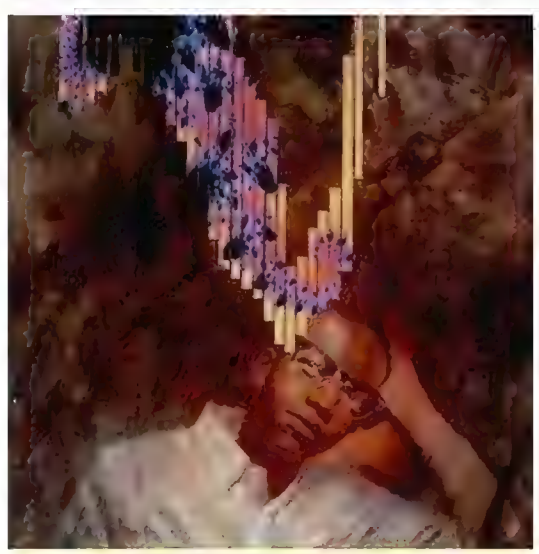


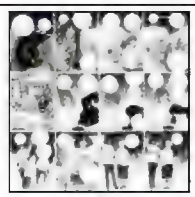
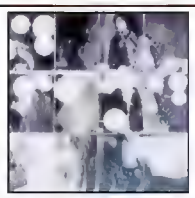
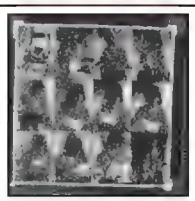
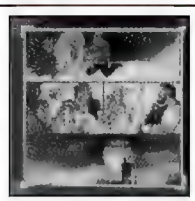
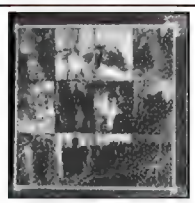
Imagen que iba destinada a la cubierta de *Big Numbers* numero 6. Por B. Sienkiewicz

Big Numbers fue un proyecto independiente de la entonces recién creada editorial Mad Love, de Alan Moore y su entonces esposa Phyllis, mas no pasó del segundo número, por desgracia. Ni la editorial logró superar las inmensas dificultades financieras ni el artista Bill Sienkiewicz consiguió mantener su entereza frente a la gran presión que el proyecto le exigía. Antes de dejarlo todo de lado, le pasó el timón a su pupilo Al Columbia, pero también éste zozobró, destruyendo en el empeño algunos originales... y *Big Numbers* naufragó, para lástima de lectores ansiosos a la espera de esta obra.

Aún tenemos esperanza de que Alan Moore recarge sus baterías y piense nuevamente en volver a este impar proyecto.

[© 2003 **Jose Carlos Neves**, para *Tebeosfera* 031019]

GALERÍA [haga clic sobre cada imagen para ampliar]

			
Big Numbers, # 1, p. 4	*Big Numbers*, # 1, p. 10	*Big Numbers*, # 1, p. 35	*Big Numbers*, # 2, p. 2
			
Big Numbers, # 2, p. 4	*Big Numbers*, # 2, p. 39	*Big Numbers*, # 3, p. 1	*Big Numbers*, # 3, p. 4
			
Big Numbers, # 3, p. 12	*Big Numbers*, # 3, p. 26	*Big Numbers*, # 3, p. 31	*Big Numbers*, # 3, p. 37

[© 2003 **M. Barrero y J.C. Neves**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

A TRAVÉS DE LA PALABRA: DE KIRK A SINNER (TRADICIÓN Y RENOVACIÓN A LA HORA DE ESCRIBIR TEBEOS).

Texto de Javier Mora Bordel.

[Viñeta de la historieta "La vida no es una historieta, baby", en la cual el personaje se interpone entre los autores de la historia (**Carlos Sampayo**, al fondo, y **José Muñoz**, en primer plano), los cuales se manifiestan irónicamente distanciados de su creación.]

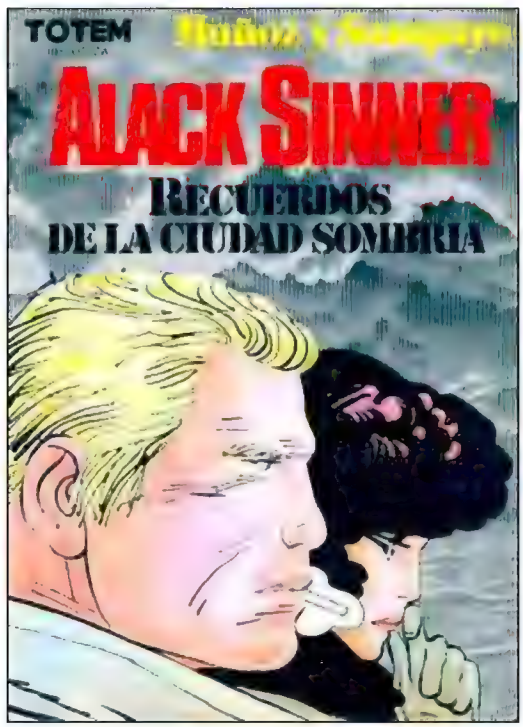
Conversando con Joe.

Con poco más de año y medio de publicación y un éxito creciente, José Muñoz y Carlos Sampayo deciden dar una vuelta de tuerca decisiva a la que pasado un tiempo se convertirá en su serie más reconocida y reputada entre los aficionados, *Alack Sinner*. Así cuando *Alack* hace su entrada en el atestado bar de *Joe* una tarde cualquiera (pero lluviosa eso sí; como Dios manda), y se sienta melancólico a verlas pasar, el tándem Muñoz y Sampayo abren también la puerta a una nueva manera de hacer historietas en la que la manifestación de los sentimientos no fluctúa entre dos aguas (por mucho que quieran correr juntas) si no que emana de una misma fuente; palabras e imágenes ya no son parte de una expresión si no la expresión en sí misma. Un mismo objeto, fruto de una misma conciencia de autor gracias por la que dejan atrás tanto los estandarizados clichés editoriales como las tradicionales convenciones narrativas hasta ahora aceptadas como propias.

Pero entrando en detalle, ¿cuáles son estas innovaciones?; y por ende, ¿en que grado han particularizado la obra en conjunto (mejor sería decir en conjunción) de Muñoz y Sampayo? Llegados a este punto vamos a caer en la más absoluta de las contradicciones. Por limitaciones de espacio (superaría los estrechos límites de la reseña que se supone breve), de tiempo (requeriría de un trabajo superior a nuestras fuerzas), de conocimiento (nuestra "especialidad" en este mundo de "especialistas" no es la plástica) y, vagamente, de cohesión (ya que esta edición de *Tebeosfera* esta básicamente centrada en el compendio y conocimiento del arte y artificio del guión) nos vemos en la necesidad de centrar nuestro estudio en el análisis por separado de uno (y por desgracia sólo de uno. Dejemos a Muñoz para más adelante) de sus componentes; en concreto, la evolución de las estructuras y técnicas narrativas esgrimidas por el guionista Carlos Sampayo.

Como hemos dicho somos conscientes de las restricciones de nuestro estudio pero tampoco queremos que se nos malinterprete. Lo mismo que jamás en la vida va a ser esta una exposición completa y detallada de nuestros autores o de *Alack Sinner* (como luego se verá), tampoco pretende ser este un artículo excluyente o exclusivista. Ojo. Proponemos a Sampayo como punto de partida, pero la meta hacia la que encaminamos nuestros pasos sólo puede verse en relación a Muñoz y es precisamente esta dependencia creativa la principal virtud exhibida por Sampayo con respecto a sus modelos; es aquí donde la técnica del guión de tebeos sufre un vuelco revolucionario más allá de las directrices de una tradición previa; es en este momento cuando se culmina un proceso de asunción lingüística de la palabra hecha imagen que viene ya de lejos... que viene ya de otras historietas... Como no, las de Oesterheld.

El artífice (Oesterheld).



Puesto en perspectiva hemos de considerar a Héctor Germán Oesterheld como el iniciador de una nueva corriente de estilo que, siempre aplicada al guión, será culminada a posteriori por autores de la talla de Carlos Trillo, Guillermo Saccomano, Ricardo Barreiro, Juan Sasturain o, el mismo caso que nos ocupa, Carlos Sampayo. Es en consecuencia Oesterheld un verdadero padre espiritual para toda una nueva generación de acólitos a quienes nos podríamos referir como la nueva escuela argentina de guionistas de historieta; un grupo que iniciará su trayectoria historietística a mediados de los setenta y que alcanzará su cenit creativo durante la década de los ochenta y principios de los noventa contribuyendo de manera decisiva durante este periodo de tiempo a la renovación de la historieta europea y latinoamericana a través de un número ingente de aportaciones. Entre ellas podemos señalar una cohesión interna de las palabras en relación a las imágenes, una fuerte caracterización de los personajes, un sentido pleno de la aventura y del rigor histórico; enseñanzas todas estas de un mismo maestro, máximo ejemplo de una pedagogía fundamentada en el compromiso artístico y moral con sus lectores.

En efecto, si analizamos de cabo a rabo la producción *oesterheldiana* podemos observar la repetición hasta la saciedad de una misma constante: concebir la historieta como una digna herramienta de aprendizaje para el público. Un proyecto personal al que se subordinaron todos y cada uno de sus tebeos y que le obligó a apostar por un modelo de historieta totalmente original en su momento y capaz de individualizarle dentro de un panorama en el que la mayoría de los guionistas (como él mismo), no esgrimían vocación alguna por la historieta considerándola simplemente un trabajo como otro cualquiera (en su caso particular aceptó el encargo o el reto según se quiera mirar, en parte por considerar interesante la propuesta laboral de Civita, en parte por su ya asentada amistad con "cierto" grupo de artistas italianos –los conocidos Pratt, Molino, Pavone…- que con su buen humor habían puesto patas arriba la redacción de *Abril*; en principio, su mayor deseo era cultivar de la manera que fuera su vertiente literaria ya desarrollada en los primerizos pero excelentes textos infantiles aparecidos en *Gatito*). Oesterheld poseía una mayor amplitud de miras. El cómic era un medio de entretenimiento, de acuerdo, pero esa misma naturaleza hacía de su creación una responsabilidad ineludible.

Por ser escritor de cómics un autor no tenía por qué descuidar cánones de rigor asentados en la buena literatura desde hacía tiempo: la sencillez del lenguaje que requería para que fuera enmarcado dentro de una lectura fácil no impedía que tuviera que estar bien escrito, que fuera resultado de una prosa elaborada y fluida en perfecta conjunción con las imágenes; el hecho de tener que suscribirse exclusivamente al género de aventuras no suponía que el héroe tuviera que ser extraordinario por fuerza o que la ambientación respondiera siempre al marco de lo exótico; la imposición no escrita de seguir a rajatabla las reglas maniqueas del bien y del mal no implicaba que un tebeo dejará de fundamentarse en una reflexión sobre los valores humanos.

El lector podía y debía ser educado para exigir esto y más, y a mayor conocimiento mayor reto creativo, y a mayor reto mayor reconocimiento por el trabajo bien hecho… Con esta madurez, autor y lector salían ganando a partes iguales pero para lograrla era indispensable un compromiso que no iba a ser mutuo de entrada. Era el lector quien decidía, quien tenía la posición de poder y su gusto el que marcaba la senda a seguir. Más aún cuando éste no había demandado ni exigido cambio

alguno. Que Oesterheld tratase de fomentar el gusto por la obra bien hecha, que ofreciera una visión de la historia fundada en la verdad de los hechos, que tratase de exponer una crítica constructiva del espíritu humano... todo ello movido por una preocupación pedagógica que se plantease las repercusiones y la utilidad, bien podía no interesarle en absoluto.

Afortunadamente no se dio el caso. Oesterheld, a la vez que dotó a sus historietas de un trasfondo cultural de gran calado, supo hacerlas atractivas a los ojos del gran público. Supo adecuar sus deseos y expectativas artísticas a los gustos de un público consumidor cada vez más influenciado por su modo de narrar. Supo distinguir cuando era el momento adecuado para lo lírico y cuando para lo narrativo. En definitiva, supo, sacar provecho de las mismas fórmulas editoriales que en un principio podían haber limitado y coartado su propia expresividad y renovarlas a su antojo.

Sin duda alguna el momento culminante de todo este proceso lo encontramos durante su etapa como guionista y director editorial en Frontera, pero teniendo en cuenta la temática de este artículo (encontrar los puntos de partidas, los orígenes, de los dos movimientos más renovadores del guión en la historieta argentina) vamos a ceñirnos exclusivamente a aquella producción primigenia de Oesterheld en la que tuvo lugar la presentación de esta nueva fórmula de pensar y concebir la historieta (sus anteriores trabajos como *Alan y Crazy* junto a Eugenio Zoppi o el *Ray Kitt* con Pratt aparte de ser narraciones más breves no cumplen con los requisitos que exigimos: son historias sí insertas dentro de una tradición industrial y que podríamos considerar como necesarias piedras de toque a la hora de conformar su estilo); nos referimos, claro esta, a dos de sus series más emblemáticas y reconocidas *Bull Rockett* y *Sargento Kirk*.

En 1952 Civita, encarga a Oesterheld la creación de una serie para *Misterix* que relatara las aventuras y desventuras de un corredor de carreras. Es el primer encargo de importancia (por la responsabilidad) que recibía Oesterheld de su editor y en el que se demostraría gran parte de su valía en la industria pero aún así el guionista decide llevar la propuesta a su terreno: «a mí me pareció que un piloto de pruebas era muy poco, que contaba con escasas posibilidades y resultaba bastante limitado. Por eso le fui agregando atributos y se convirtió en lo que después fue Bull Rockett» (tomado de "El reportaje a Oesterheld", entrevista incluida en *Historia de la Historieta Argentina* y también en esta edición de *Tebeosfera*), un moderno científico de la era atómica. El caso es que Oesterheld no sigue las directrices del encargo y se enfrenta al planteamiento inicial provocando que «De entrada, Civita lo rebotó. Dijo que eso no era lo que me había pedido.» Aún así Oesterheld se mantiene en sus trece, exhibiendo desde entonces la seguridad y entereza creativa que le caracterizaría. Él, que conocía bien el gusto del público y los intereses del editor, estaba convencido de que la serie cumpliría con el verdadero requisito esgrimido como condicionante por Civita, el que fuera un éxito de ventas. Y tan convencido que al final se sale con la suya: «pero, poco después, se arrepintió. Y tuvo la honestidad de venir a verme, a los gritos, diciendo que le gustaba mucho. Sí, después de habérmela rebotado salió felicitándome a los gritos... Y así empezó Bull Rockett». Oesterheld impone por primera vez su criterio consiguiendo introducir en *Misterix* un personaje de propia creación. Pero no sería el único:

> «Civita me pide una historia de cowboys para que dibuje Hugo Pratt, lo que después será el Sargento Kirk. Yo tenía pensado, en cambio, un personaje totalmente distinto: un desertor del ejército argentino que huía a las tolderías. Sí, ya sé, una versión del Martín Fierro, si se quiere. La cuestión es que tuve que traducir esa trama al western. Me costó poco adaptarlo. Y así nació el primer episodio de Kirk, que salió redondo, porque ya en ese primer episodio tenía todo. Es cuando él deserta. En el episodio siguiente se hace amigo de los indios. A Civita terminó gustándole mucho, y se lo pasó a Pratt para que lo dibujara, como otros tantos argumentos» (ídem ant.)

Había nacido el *Sargento Kirk*; de nuevo un personaje de Oesterheld era aprobado introduciéndose una vez más un conato de voz personal.

Aunque podemos considerar a ambas como muestras representativas de ese Oesterheld renovador que comenzaba a dar sus primeros pasos (introducen de su propia voz y criterio personal en la industria) el grado de intensidad de una y de

otra es bien distinto recayendo en *Kirk* el mayor peso de esta etapa de cambios. Es cierto que los dos son un encargo editorial (no son propuesta de Oesterheld. Habrá que esperar un poco a que él mismo de rienda suelta a sus propias creaciones) hecho a medida pero aún así *Bull* resulta más liviano, más típico en su concepción y planteamiento que *Kira*, absolutamente rompedor con los moldes vigentes. *Bull* es un agente del gobierno, *Kirk* un rebelde. *Bull* un científico reputado, *Kirk* un inadaptado social. *Bull* el arquetipo clásico del héroe, *Kirk* un existencialista moderno a golpe de mamporro. *Bull*, en suma, un personaje de historieta más, *Kirk*... el fiel retrato de un ser humano: alguien que siente y que sufre por ello; que comete errores y los paga; que desconoce lo que le va a deparar la mañana pero que no por eso ceja en el simple acto de levantarse una y otra vez. Un personaje complejo en el que conviven a la par luces y sombras en una extraña relación más en consonancia con la reflexión que se deseaba brindar al lector...

La tradición (*El Sargento Kirk*).

La trayectoria de Oesterheld guionizando *Kirk* se desarrolla a lo largo de dos etapas: una primera iniciada en el número 225 de *Misterix* (9 de enero de 1953), y otra posterior desarrollada en *Hora Cero Semanal* a partir de su número 37 (14 de mayo de 1958). Pero no hay más diferencias entre ellas que el cambio de editorial, de Abril a Frontera. El tono de las aventuras (aún con el logro de la independencia creativa) es el mismo, el de un personaje acosado por sus propios demonios internos de manera que más que al mundo que le rodea parece combatirse a si mismo. Algo muy al gusto de su autor pues, prescindiendo de detalles anecdóticos como que prefiriera quedarse con este personaje a la hora del reparto de series con Civita en 1956, es en la exploración de la dimensión humana donde parece moverse como pez en el agua logrando alcanzar la mejor expresión de sí mismo.

Pero, ¿cómo desarrolla esta vía humanista?, ¿cuáles son los medios de los que se vale para conseguir alcanzar estos fines?, ¿que recursos maneja y transforma a su antojo según le convenga?

Hemos de tener claro que Oesterheld sabía lo que hacía y el proyecto que tenía entre manos. No dudaba que su trabajo era hacer tebeos de consumo pero, como ya hemos dicho, su propósito era hacerlos de la mejor manera posible para luego, poco a poco, ir subiendo progresivamente el listón. No por amor desmedido a la historieta (también hemos insistido en que llegó como invitado) si no por orgullo profesional. Su máximo deseo era escribir y quería hacerlo del mejor modo posible sin verse limitado por cortapisas que le obligaran a hacer un tebeo más "digerible" de cara al público.

Kirk fue antes un héroe duro y curtido que luego fue modificado (cfr. Gociol, 2000)

No resulta extraño, por tanto, que el recién llegado Oesterheld, comprendiendo la pobreza de recursos propios de la historieta en pos de los intereses comerciales, recurriera a otros medios artísticos donde se habían dado casos en los que los beneficios económicos de editores o productores habían quedado parcialmente aparcados en aras de la expresividad del autor. Así, no debemos buscar los referentes de sus tebeos en la tradición propia de la historieta si no, principalmente, en la literatura y el cine. Artes cuyas fórmulas expresivas trataba de aplicar a sus tebeos "volviéndolos más literarios" o "volviéndolos más cinematográficos" según se diera el caso. Pero si las armas eran ajenas el propósito no: renovar los planos de la historieta, tanto el fondo como la forma.

El fondo: obviamente Oesterheld toma a la literatura como ejemplo de la actitud que el creador debe seguir ante lo popular. Perfecto conocedor de los mecanismos literarios, primero como lector voraz y luego como creador, tiene presente que antes que nada debe potenciar los componentes comunicativos de su obra: personajes con gancho, situaciones cercanas a la realidad cotidiana del lector, un lenguaje que no tiene por qué ser sencillo pero sí directo y al grano, empleo de estructuras temáticas lineales, el uso de la fantasía como el de una herramienta más subordinada a la historia... Es decir, fomentará en sus tebeos los mecanismos épicos.

Género popular por excelencia, Oesterheld vuelve a adaptar al cómic procedimientos que ya estaban implícitos en la naturaleza misma del medio (*Capitán Easy, Terry y los piratas, Príncipe Valiente...* quién podría negar la épica transmitida en sus páginas...) pero que con el paso del tiempo se habían plegado cada vez más a una imaginación sin sentido o a un exotismo desacerbado producto más que nada de fórmulas envejecidas prematuramente o explotadas hasta la saciedad en pos de la venta. La historia queda en un plano menor en beneficio de aumentar aquellos rasgos más llamativos. Por ejemplo, en la Argentina de comienzos de los cincuenta existían personajes muy populares (Vito Nervio, Misterix, Amok...) pero aunque contaban con una gráfica más que espectacular, eran pocas las series que gozaban de un guión sólido (sin desmerecer a nadie ni resultar demasiado presuntuoso sólo me quedaría con unas cuantas historias de Wadel para *Vito Nervio*). Había aventura, había acción, había drama. Pero todo a base de tópicos, diálogos recurrentes y personajes bisoños. Lo repito, no es mi intención ofender a nadie y valgan mis disculpas públicas si así lo hago pero hemos de tener claro la repercusión y la bocanada de aire fresco que supuso el trabajo de Oesterheld.

Desconozco si Oesterheld, en 1952, con cerca de dos años de profesión, habría mejorado su formación en la cultura de la historieta (aunque no creo. Como muestra valgan estas palabras tomadas de la entrevista de Trillo y Saccomano: «[...] repito. Yo casi no leo historietas, yo leo literatura. Leo constantemente. Y si Borges saca una cosa, voy y la compro. Esas son mis fuentes. Y lo digo sin culpa. Leo buenos autores: Stevenson, desde chico. O Salgari, ya les dije»), pero para el caso es lo mismo. Él vio un panorama estéril y decidió recuperarlo empezando de cero, recurriendo para ello al que, a su juicio, era el mejor modelo: la épica literaria en sus distintas formas. Un referente cuya esencia se había nutrido del contacto directo con el público, ya fuera empleando el código oral (como los aedas homéricos o los juglares medievales que cantaban las andanzas de sus héroes de pueblo en pueblo), ya fuera readaptando su concepción a una prosa refinada (cuya mejor expresión se encuentra en la literatura decimonónica de aventuras de autores como Salgari, Verne, Stevenson, Kipling...) no por ello menos popular o masiva.

El "segundo" Sgt. Kirk, más joven al gusto del público.

Como ya hemos dicho es en *Kirk* donde la aplicación de estos recursos alcanza por primera vez su máxima expresión. La estructura de saga propia del cómic (cercana al folletín literario por añadidura) la convierte en algo cercano al ciclo vital del héroe: el punto de inflexión (la matanza de los Tchatoga), el cambio vital (su deserción) por el que se convierte en un paria, la búsqueda del honor perdido a través de las múltiples desventuras que conformarán su vida (ya lo decía antes. Algo parecido al *Martín Fierro*, el representante épico por excelencia de la literatura argentina). La ambientación del ciclo responde a un cuidado y profundo estudio de época (historia, costumbres... tanto de los vaqueros como de los indios) para tratar de acercar en la medida de lo posible un antiguo mundo del pasado al lector. Y esta posible identificación sólo será posible a través de un lenguaje cercano construido en torno al diálogo (como veremos más adelante en el estudio formal. Valga adelantar aquí la reutilización del componente oral) y, sobre todo, a la recurrencia de temas y contenidos universales (no olvidemos que la épica es común a todas las tradiciones literarias conservadas en la actualidad). Este último rasgo merece mención aparte.

Lógicamente es la visión del héroe el motivo que permite a Oesterheld acercarse al lector. ¿Acaso no era un modelo heroico con el que sentirse identificado lo que buscaba el lector de cómics aficionado a las revistas de Civita? ¿No era para esto por lo que compraba el cómic? Oesterheld bien sabía que este era el punto clave donde recaería todo el peso de sus innovaciones. ¿De que valdría una buena estructura y unos diálogos fluidos si el protagonista hacía aguas? Necesitaba un héroe nuevo acorde con su manera de entender el mundo. Alguien entregado al sacrificio y a la expiación sin que por ello dejara de lado su naturaleza. Alguien que fomentase los valores y principios cotidianos como las

claves del comportamiento heroico. Necesitaba introducir en la historieta el modelo *conradiano*.

En efecto, es en Joseph Conrad donde Oesterheld encuentra la pauta necesaria para desarrollar la antes mencionada visión humana que desarrollará en *Kirk*. Y es que Conrad era el maestro de la psicología del mito. Tomemos como ejemplo su *Lord Jim*. Un personaje cuyo mayor anhelo es ser un héroe a toda costa y que ante la circunstancia adversa que le transformaría en tal, reacciona de la manera más inesperada (pero a lo mejor más natural en él mismo): como un auténtico cobarde. Pero no es este fracaso el punto y final si no el principio de su verdadera lucha, la que le demostrará qué es en la realidad. Y todo a través de un lento y tortuoso aprendizaje que convertirá el resto de sus días en una espera constante de esa oportunidad con la que más que reparar su honor, expiará su culpa.

¿Acaso no es esta la misma humanidad que inspira la figura de *Kirk*?

La forma: el antiguo componente oral de la épica quedó resuelto literariamente con el paso de los siglos por medio de dos recursos de cajón: el narrador omnisciente, aquel que conoce, como buen cronista, todos y cada uno de los prolegómenos de la historia del héroe; y el desarrollo del diálogo entre personajes como elemento clave, paradójicamente, para lograr su autonomía narrativa. Dadas estas premisas, si bien sabemos que Oesterheld basaba buena parte de su tradición en la literatura del siglo XIX, en este terreno, en cambio, mostrará sus amplios conocimientos y la modernidad de su gusto decantándose por el cine como modelo lingüístico de referencia con el que enhebrar palabra e imagen.

En este sentido un documento fundamental para reconocer de primera mano la estética de nuestro autor es el breve artículo que escribió para el libro *La Historieta Mundial*, de David y Enrique Lipszyc. Allí dejaba constancia de que

> «El buen creador de historietas es aquel que realiza el guión pensando en la forma gráfica que adquirirá su narración. La historieta es un género de imágenes y el argumento debe sugerir estas imágenes y no narrarlas por medio del texto, lo cual sería la solución más fácil» ("La colaboración con el dibujante", en *La Historieta Mundial*, 1958).

Una narración de corte paralelo... Las palabras no es que se subordinen a la imagen pero son el elemento que debe evocarlas (obviamente una imagen lo hace por naturaleza). Ahí esta la dificultad, el reto que debe resolver la pericia del guionista que siga este modelo. Para presentar la visión global de la historia, aquella que nos llega a nosotros directamente, Oesterheld, como escritor, se vale de unos personajes y una cuidada elaboración temática, y como guionista, atenderá al diálogo entre los mismos (pero no haciendo referencias a elementos ya contados en la historia, si no dando la impresión de estos sobre lo sucedido. Por ejemplo es difícil encontrar diálogos huecos de esos en los que el protagonista se encarga de explicarnos lo sucedido para que lo entendamos. Los suyos, por regla general, son precisos y al grano); y a la delimitación muy marcada de las secuencias (como si se tratase de pequeños actos de una misma obra con su principio, nudo y desenlace correspondientes).

Frente al plano anterior, rastrear los antecedentes concretos en los que se basa no es algo tan relevante, no es tan necesario. Él no pretendía ser un "director" a pequeña escala, sino asumir su rol industrial, el de guionista, y mejorarlo. Y con el cine lo que encuentra es un uso práctico de ideas narradas con imágenes. Pero a pesar de esto es la vertiente literaria la más fecunda y determinante y la que potencia de pleno tanto en el aspecto creativo propio de la historia como en el profesional a la hora de entregar un guión a su dibujante. Así, si vemos los originales conservados descubrimos como el texto literario siempre está bien delimitado; en cambio, las descripciones de las viñetas son menos precisas buscando desarrollar la propia inventiva del dibujante ante el argumento ya que ese era su papel, gestionar la imagen, mientras que el suyo aportar ideas que lleven a las mismas. Separa y delimita los terrenos muy bien y nunca sobrepasará esa línea.

Sí podía ser concienzudo con sus dibujantes a la hora de la documentación con la que encarar un periodo histórico determinado («Por otro lado la documentación es tanto necesaria para el dibujante como para mí. Hay que comenzar a inculcar

responsabilidad en este tema: Cada día es mayor la cantidad de adultos que sigue con interés las historietas gráficas y es justo que el material que se les ofrece sea serio y honesto», ídem ant.); sí podía exigir que un dibujante reflejase del mejor modo posible el clímax de la historia («Del intérprete de mis guiones espero honestidad. No me agrada que adopte la solución trillada; la primera que se le ocurre. Si es una historia con clima, espero que se preocupe por representarla en las secuencias. Para mí, el clima es la mayor virtud que poseerá la historieta terminada», ibídem), pero jamás ofreció de entrada una delimitación al respecto. Él no cohibía la forma de trabajar de sus dibujantes pero al mismo tiempo, quizás por gusto o formación, siempre se sintió más cómodo con las palabras a solas sin imaginar que también podía desarrollar su propia sensibilidad a través del dibujo de otro.

Por ejemplo, a la hora de encarar su voz narrativa, Oesterheld no empleará, en contra de lo que cabría esperar en un principio, el narrador omnisciente literario al que nos hemos referido si no la fórmula exigida por la historieta: la del típico narrador externo (algo cercano al cinematográfico) que para aligerar el peso de la acción resume en sus palabras buena parte de esta. Y a ella se ajusta en la mayor parte de los casos, bien por no poseer una mejor técnica de guión (que eso se lo dará y de sobras el tiempo), bien por propia conveniencia de la historia. Sin embargo, en ciertas ocasiones no duda en romper esta monótona voz dejando entrever un cierto atisbo de lirismo (era esto lo que le diferenciaba de otros guionistas coetáneos) que más allá de una prosa refinada es su forma de mostrar sus opiniones e ideas personales acerca de la historia.

Muchas veces la descripción de un amanecer en el desierto cobra el sentido de una visión del mundo; muchas veces la moraleja final recoge los pensamientos más profundos de un autor; muchas veces las palabras de *Kirk* (su primer ensayo serio como no nos cansamos de repetir) tienen el regusto amargo de la realidad... porque es aquí y sólo aquí, en esta prosa de los textos de apoyo, donde Oesterheld encontró refugio para aquello que jamás consideró que tendría cabida en dibujo alguno: su propia forma de ver y entender el mundo.

[leer parte segunda de este artículo]

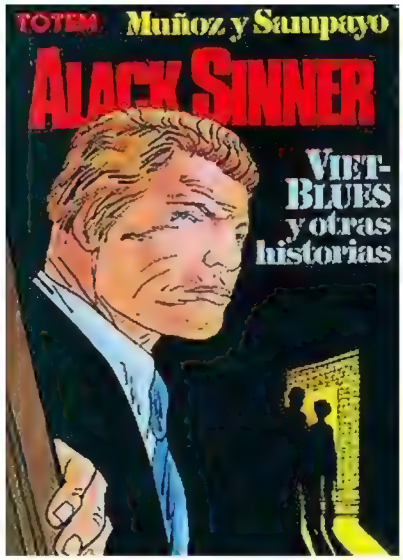
[© 2003 **Javier Mora Bordel**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

A TRAVÉS DE LA PALABRA: DE KIRK A SINNER (TRADICIÓN Y RENOVACIÓN A LA HORA DE ESCRIBIR TEBEOS). [parte segunda]

Texto de Javier Mora Bordel.



[Cubierta de la primera compilación de historietas de Alack Sinner publicada en España, *Alack Sinner. Viet-Blues y otras historias,* donde se observa la transformación del personaje y, con él, la modificación del modo de conducir la historieta de sus autores.]

1974...

> «MUÑOZ.- Luego de trabajar cinco años en el estudio de Solano López para Inglaterra, me fui a Europa a fines del 72 a ver si podía acercarme a lo que podía hacer. Había terminado una etapa. Pero llegué tarde a las citas del Lucca 72 porque tenía información errada y anduve un mes por Milán buscando trabajo. No encontré y terminé en Londres, trabajando para la misma editorial para la que trabajaba desde aquí. La diferencia era que ahora recibía yo directamente el encargo. Duré un año exacto. Era una nueva etapa que terminaba; tenía un poco de dinero ahorrado y me decidí a intentar otra cosa. Oscar Zárate, precisamente, que estaba en Londres, fue quien me propuso que me comunicara con Carlos, que vivía en España y andaba como yo, en circunstancias de cambios feroces... Le escribí una carta, viajé a Barcelona y nos conocimos en Junio del 74. Nos pusimos a charlar y en los primeros quince minutos habíamos acordado las líneas de trabajo para los próximos quince años. Parece una estupidez pero es cierto: dónde nos íbamos a poner a explorar, con qué bagaje llegaba cada uno, los miedos, la inexperiencia... Y explorando fuimos descubriendo lo que ni siquiera hubiéramos imaginado. Desde ese punto de partida, el trabajo nos fue trabajando a nosotros.» (Extracto tomado de la entrevista a Muñoz y Sampayo realizada por Juan Sasturain y publicada en el número 1 de *Fierro, historietas para sobrevivientes*, Ediciones de la Urraca, Buenos Aires, 1984)

El artificio (*Alack Sinner*).

En enero de 1975, en las páginas de la revista italiana *Alterlinus* se inicia la publicación de una de las obras más representativas de la historieta mundial de finales del siglo XX, *Alack Sinner*.

¿Cómo definir algo tan complejo? ¿Cómo el sin vivir de un tipo taciturno, reflexivo que no encuentra su lugar en el mundo? ¿Cómo las aventuras del detective solitario que lo es por pura anécdota? ¿Cómo? No lo sé. Incluso no sé si lo mejor sería dejarse de tanta pregunta y atender simplemente al espíritu que representa: el de una mirada interior que halla en la ficción la voz más apropiada para salir y exponer las dudas que despierta ese lento aprendizaje que es vivir cada día. Resulta así *Alack* una inquietud (por eso a la vez que es todo es nada) que se construye a sí misma a base de idas y venidas o, parafraseando a Muñoz y Sampayo, de encuentros y desencuentros con uno mismo. Y si no, sigamos sus trayectorias personales antes y después de este punto para comprobarlo.

Las motivaciones que llevan a estos autores a encontrarse obedecen a realidades diferentes. Muñoz, por ejemplo, venía de un largo periplo por Europa buscando las raíces de su arte y lógicamente de sí mismo. Él, que ya era un autor con cierto nombre dentro de la industria argentina, llegó a principios de los setenta a un estado de estancamiento, de parálisis, en el que se preguntaba por qué hacía lo que hacía y su sentido. Entendamos que Muñoz siempre había tenido, desde su aprendizaje en la Panamericana y sus incipientes comienzos como ayudante de Solano López, una clara vocación artística y de ahí sus dudas. ¿La historieta puede darme lo que quiero? ¿Debería seguir cultivándola? Necesitaba tiempo y distancia para romper con todo, con ese aburrido trabajo (porque para él la historieta era eso, una herramienta de trabajo; justo lo que menos deseaba), con el mundo que le rodeaba y en el que sentía atrapado (no era para menos. En 1971 había sido incluido en una lista negra de editores tras haber intentado fundar un sindicato de dibujantes junto a Rubén Sosa). Y así el 30 de Noviembre de 1972 parte hacia Italia esperando poder encontrar algo de aliento que le ayudara a mejorar como artista y persona.

Pero las cosas nunca surgen como se las espera uno y Muñoz, como ya sabemos, acaba en Londres haciendo lo mismo que hacía en Buenos Aires, tebeos comerciales para IPC sin otro interés que el de no perder la soltura del oficio entre tanto trajín. Hasta que inserto en esta encrucijada encuentra el camino a seguir:

> «(...) hay alguien que tiene que ver directamente con el nacimiento de Alack: Hugo Pratt. Cuando yo estaba en Londres y quería intentar otra cosa sin saber qué, lo fui a ver a París y él me alentó a salir de ese dibujo adocenado, a jugarme, porque se estaba muriendo mi capacidad creativa. Pratt me había dado, cuando era director de Misterix, el Precinto 56 [serie negra que en 1963 Muñoz realizaba junto a Ray Collins] y ahora me sugirió que trabajara en esa dirección. Fue un empujón, porque yo estaba muy dudoso entonces, filtrado por haber tenido que traducirme constantemente, ser obsecuente con el dibujo, ser lo que me pedían. Tenía pocas confianzas en mis fuerzas y el tano dijo que no tenía derecho a pensar así y volvía a Londres convencido de que debía hacerlo. De ahí que, cuando nos encontramos con Carlos, surgió de parte mía –y enseguida él se enganchó- la idea de trabajar en un relato policial con un personaje definido» (*Fierro* número 1).

Sus palabras lo dicen todo.

En cambio, el caso de Sampayo es bien distinto. Hasta su encuentro con Muñoz nunca había tenido un contacto directo con la historieta y su mundo; así que menos aún se habría planteado expresarse a través de ella. Era un autor de vocación literaria, y esta se manifestó muy pronto:

> «Yo, a los 22 años quería escribir, como ahora. Trabajaba en Acassuso en una dependencia del Ministerio de Defensa, en Copistería, y teníamos una revista literaria con Oscar Steimberg, Santiago Kovadloff y Horacio Santana: Veinte y medio, se llamaba. Y ahí publicaba mis cosas. Hasta que Oscar me sugirió que entrara en publicidad. Yo no sabía que era una agencia... Pero lo supe: hice toda la escalera, recorrí todas las principales, gané guita; pero hacia 1970-71 estaba reprodido. Entonces a principios del 72 me vine a España con la vaga idea de escribir. Eso significaba publicidad y la hice durante un año. Al final me harté y dejé todo sin tener ahorros ni recambio a la vista. Hice trabajos manuales, como manejar un camión, por ejemplo, hasta que entré en una editorial a hacer de todo: solapas, correcciones, escribir libros por encargo. Justo cuando me llamó José, escribía para Bruguera una serie de libros de Astrología» (*Fierro* número 1).

Ya sabemos de primera mano la distinta actitud con la que nuestros autores encaraban el encuentro. Por un lado, uno deseaba crear algo que por fin le convirtiera en lo que es hoy, un autor de prestigio por la calidad de su obra. El otro, encontrar un impulso, un estado de ánimo, que liberara las palabras contenidas en su interior. De este modo el entendimiento era inevitable, más aún cuando el tema de salida, la serie negra, era del gusto de ambos. Para uno, por haber realizado sus mejores páginas en una historieta de ese corte. Para el otro, por ser uno de sus géneros literarios de cabecera, de los que más le habían influido. En resumidas

cuentas, asistimos a la reunión de dos autores con una misma inquietud, demostrar su valía, y que estarán de acuerdo en la forma y el modo de reivindicarse.

Ahora bien no será un reto fácil de asumir. Para empezar Sampayo nunca había escrito un guión de historieta. Tenía base cinematográfica, sí (hizo numerosos guiones para publicidad), pero, seamos sinceros, no es lo mismo. La imagen en movimiento requiere un tratamiento del ritmo que nada tiene que ver con el mundo de la viñeta. Por eso era necesario que aprendiera el oficio o por lo menos los trucos o técnicas más básicas. Y sólo podía echar mano de un maestro que lo aconsejara y guiase, Muñoz, quien a su vez se encontraba atascado en el mismo punto de siempre: estaba demasiado anquilosado en las fórmulas industriales y de momento no sabía como romper con ellas. Sin embargo este conocimiento de la industria será determinante para fraguar en Sampayo una tradición o más bien unas referencias de las que aprender sobre la marcha.

Muñoz conocía bien el oficio de guionista, pues no en vano había trabajado con algunos de los mejores profesionales del medio (con Oesterheld en *El cuaderno rojo de Ernie Pike*, con el ya citado Ray Collins...) y de ellos había aprendido la correcta estructura que debe poseer una historia; lo precisa que esta debe ser a la hora de emplear sus elementos y desarrollarlos al máximo; cómo todo debe converger alrededor de un eje procurando contar la acción con sencillez y economía de medios para no desorientar así al lector. Y éste será su método de aprendizaje.

Un proceso arduo y lento para ambos, según recordaba Muñoz:

> «estuvimos casi seis meses con la primera historia, "El caso Webster", que tiene veintipico de páginas. Dudábamos, teníamos miedo, autocensura argentina: el personaje "malo" era de la clase dirigente y por ahí no lo aceptaban, venía la cana... Con grandes baches de trabajo, empezamos en Mallorca, seguimos en Barcelona y terminamos en Brescia, Italia. Ahí fuimos a recorrer el espinel, solos. Y no pasó nada» (*Fierro* número 1).

Pero la precisión se va consiguiendo poco a poco, la compenetración llega aunque sea a base de tirones. Uno se apoya en el otro; las correcciones mutuas... Se labra un compromiso profesional y lo que es más importante, una amistad creciente. A Dios gracias que este esfuerzo mayúsculo pronto se vio recompensado con el logro del objetivo más inmediato, publicar. Y tras una historia llega otra, y ésta con las exigencias de un editor que desea publicar entre quince o veinte páginas por mes. Un gran encargo, algo de lo que estar contento. Todo perfecto... salvo por el hecho de que ahora, cuando todo parece ir como ruedas, es cuando llega el desencuentro.

Llegados a este punto, Muñoz y Sampayo hacen balance y se preguntan si era esto lo que realmente querían hacer, si era este el producto artístico que querían elaborar, y se encuentran como única respuesta un rotundo no. Y es que sus expectativas iniciales brillaban por su ausencia. El dibujo de Muñoz, como ya hemos dicho, aunque correcto y bello, no daba ese paso adelante tan ansiado. El guión de Sampayo, aunque claro y conciso se mostraba demasiado cauto. Y el personaje, aunque interesante no pasaba de ser otro detective más en la inmensa lista de la historieta. ¿Cuál era el problema? Puede ser la falta de rodaje, la inexperiencia de conocerse el uno al otro, los nervios por entregar algo (cualquier cosa) a un editor...? Posibilidades hay muchas pero sólo una certeza: la profesionalidad de ambos para darse cuenta de sus propios errores y enmendarlos.

De aquí a *Conversando con Joe* sólo bastarán unas pocas historias de por medio. Pero no adelantemos acontecimientos.

La renovación (mirarse al espejo).

> «Yo no veía nada en ese momento, a mí me parecía que eran historias extraordinarias. Como lector que las había frecuentado a los 9 y 10 años. Hoy te podría decir que era una persona que hacía historias de género bueno. Viste, está el género bueno y el malo, para mí son los únicos géneros. Después podemos entrar dentro de diferentes obsesiones de cómo tocar y contar la realidad que nos infunda, los sueños, las pesadillas, digamos. Las historias son buenas o malas como las cosas son vivas o muertas, así que, conste que era un humanista y dotado para la narración. Me hubiera gustado ver hubiera hecho él si en vez de hacer 20 ó 30

> historias mensuales hubiera tenido una estructura que le permitiese poder trabajar más profundamente en sus narraciones. Porque sin lugar a dudas hacer 30 historias por mes es un logro, pero no es un ideal, es más bien deportivo, un récord. En vez de correr como un loco yo prefiero caminar porque se goza más. Eso es una intriga que no tiene respuesta. Realmente, con todas las exigencias a las cuales se sometía, el tipo de elementos que conseguía tocar, que eran partículas preciosas de enseñanza humana, digamos así, de pasiones de las personas, de sentimientos y no solamente de competencia, de voracidad, de codicia o de envidia, como la mayor parte de las historietas, o de sexo, ni siquiera de sensualidad. Como la mayor parte de las historietas que vemos, que son exhibición de violencia, calmantes, o sea mierdas totales. Oesterheld era un genio (...)» (entrevista a José Muñoz por David Muñoz, *U el hijo de Urich*, número13, Madrid, noviembre 1998).

En contra de lo que se pueda pensar a simple vista, hemos tomado estas descontextualizadas –sólo en el tiempo- palabras de Muñoz por hacer referencia directa no tanto a Oesterheld (que ya sería motivo suficiente) como a aquella renovación que (en relación a él, bien es verdad. Bendita coincidencia) han marcado la estética de Muñoz y Sampayo como un nuevo modo de ver y entender la historieta. Recordemos que en 1975 ambos no se sentían satisfechos de su trabajo. Pero, ¿cuál era la raíz de sus males? Simplemente el hecho de realizar un producto como cualquier otro: para vender o para sobrevivir pero dejando de lado lo más importante, su propia conciencia artística. Ambos se habían limitado a repetir los únicos esquemas conocidos hasta ahora, los comerciales y para romper esta ligadura sería necesario un cambio y rotundo cambio de actitud, de propuesta.

En "La vida no es una historieta, baby" el personaje dialoga con sus creadores

Aunque se dan unos ensayos previos ("Viet Blues", "Él, cuya paciencia es infinita", "La vida no es una historieta, baby"...), creemos que el momento exacto de esta ruptura con el pasado, tiene nombres y apellidos, los de Joe. En "Conversando con Joe", se alcanza por fin este nivel de compromiso que con tanto fervor Muñoz y Sampayo se habían exigido a sí mismos (insistimos tanto en este hecho para recalcar que este proceso no vino motivado por algún agente exterior). Tanto el guión y el dibujo resultan ya personales, propios... pero de tal manera que ambos conforman una única entidad lingüística. Es verdaderamente un nuevo comienzo, un punto y aparte no sólo para los autores, también para un Alack que a partir de ahora, tras enfrentarse a los demonios de su pasado en esta vista atrás, tendrá entidad propia.

Antes de proseguir, cabe preguntarse si este proceso de ruptura era posible dada la inexperiencia de Sampayo como autor de historietas. Por un lado podía salir beneficiado pues si desconocía los mecanismos de producción de la historieta no caería en ellos, pero si esto era así cómo iba a renovarlos; cómo haría para, sin tener soltura y dominio de los recursos historietísticos, ofrecer una alternativa y una línea de trabajo válida. Una duda razonable que, de modo semejante a las pesquisas relacionadas con Oesterheld, iremos desgranando poco a poco.

El fondo: aunque lo hace de forma inconsciente, Sampayo, al construir la personalidad de Alack Sinner, lo entronca dentro de la mejor tradición de la historieta argentina. El cómo, no nos va a resultar para nada extraño.

A la hora de encarar *Alack Sinner*, Sampayo es un autor eminentemente literario que además posee extensos conocimientos del guión cinematográfico. Bien, pero tiene que hacer un tebeo. De todas maneras no estaba del todo indefenso pues la temática propuesta por Muñoz, y a la que él se amalgama, no le resulta desconocida en absoluto. Hablamos de la serie negra, un género del que poseía un amplia formación "clásica"Xº: Hammett, McDonald, Chandler, Jim Thompson, Himes... Un buen número de lecturas de referencia (y eso que no hemos añadido la

tradición cinematográfica...) en las que basar una formación. El caso es que Sampayo conoce perfectamente el género (cual es su temática propia, las características que debe presentar un personaje, los recursos y técnicas propias empleados por cada autor...) y en esta tradición enmarca su obra.

Es Alack en muchos aspectos un detective cercano a los Spade, Harper, Marlowe, Sepulturero Jones y Ataúd Johnson de la literatura. Alguien que también es cínico y taciturno, que vive imbuido en sus propias miserias enfrentado consigo mismo y con todos, sin saber por qué. En este sentido no resulta extraño que charlando con Joe tratase de rebuscar en su historia, en su pasado, aquel momento en el que tanto él como sus ideales cobraron conciencia de la cruda realidad. Sufre por vivir rodeado de tanta mierda. Se odia por emplear la violencia. Lamenta quien es y lo que hace. Puro conflicto interior en la jungla de asfalto.

Una lucha donde cuenta con enemigos y aliados: se aleja, en el plano literario, de los siempre ingeniosos detectives de Borges, Bioy Casares, Walsh... (que siguen los preceptos de la novela policial cuyos autores más representativos son entre otros Poe, Conan Doyle, Chesterton, Simenon...) que toman el crimen más como un juego de salón en el que aplicar su inteligencia, refinamiento y aire intelectual, que como un acto de violencia inusitada. En el plano historietístico, por extensión, se aleja de las aventuras de investigadores tópicos amparados en una visión infantil de la justicia (con mis respetos, Wadel, Ongaro...). Pero, por el contrario, se acerca irremediablemente hacia otro tipo de historieta popular, en la que con sus más y sus menos ya habían encontrado cabida aquellos personajes definidos por su propio dolor, estigmatizados por su propio pecado. No tanto con detectives pulcros, como con simples y mundanos pecadores (también se juega aquí: "sinner" es pecador) *oesterheldianos*.

Aunque Sampayo apenas conocía la obra de Oesterheld, podemos encontrar claras concomitancias que van más allá de lo anecdótico (en sus inicios como guionistas de tebeos ambos desconocían casi por completo las triquiñuelas del medio y tienen que partir de su amplio conocimiento literario) y remarcan una actitud paralela que, salvando las distancias, animarían sus obras y, en especial, creaciones tan dispares pero semejantes como serían *Sargento Kirk* y *Alack Sinner* (las comparamos por ser en ambas obras donde inician su estética humanista). La culpabilidad que impregna sus almas; la pesadumbre ante sçi mismos... y, a la vez, la confianza instintiva en sus fuerzas; su lucha ciega contra el entorno que les oprime... son rasgos que en conjunto hacen de estos personajes enteramente humanos, cercanos a nuestros modos de conducta y pensamiento.

Dos miradas que incluso siguiendo la estela de sus respectivos ciclos naturales (una, la del héroe clásico que desemboca en el antihéroe que duda de la firmeza de sus propósitos; otra, la del detective juicioso que acaba pervertido por la crueldad que le rodea) al final se terminan encontrando bien sea en el sacrificio personal a sabiendas de la derrota, bien sea en la incertidumbre de quien ha perdido su lugar en este gran teatro que es el mundo.

La forma: a la hora de narrar, Sampayo demostró adaptarse a los requisitos exigidos por la historieta. Indudablemente la cercanía de medios entre cine (tendría que ver con su cuidado ritmo entre palabras e imágenes) e historieta fue clave (dado su desconocimiento de este último medio) para facilitar su labor, pero el verdadero eje sobre el que oscilará su interpretación de lo gráfico no es otro que Muñoz.

Muñoz y Sampayo, colaboraron codo con codo, uno junto al otro, y no lo decimos metafóricamente. Su proceso creativo comenzaba a partir del diálogo discutiendo las directrices maestras entre la línea que debían seguir los personajes alrededor de la historia y los recursos necesarios para la puesta en escena. Luego, imbuidos ambos en el mismo estado, cada uno cumplía con su cometido. Primero Sampayo elaboraba el guión técnico:

> «al no tener yo particularmente ninguna experiencia específica en el tema, apliqué lo que conocía y me gustaba, que era el cine. Me influyó en cuanto a los diálogos y lo que es la puesta en escena, un aspecto que he cuidado siempre al máximo, describiendo al detalle qué iba a ocurrir, aunque después él lo interpretaba. Yo escribía una guía de atmósfera, donde

estaban los elementos que tenían que estar y que encadenaban con lo anterior y con lo posterior" (Sampayo, en *U*, *op. cit.*).

Y luego Muñoz realizaba las tan arriesgadas apuestas gráficas que han definido buena parte de las historietas del último tramo del siglo XX.

Hemos visto el método de trabajo seguido pero atendamos a una de sus consecuencias directas: la posibilidad que se le plantea al guionista de expresar sus sentimientos a través del grafismo. A través de la compenetración lograda a base de diálogo y de compartir una misma idea estética, Muñoz y Sampayo son capaces de desarrollar una síntesis de medios. Esto podemos verlo en el uso de los textos de apoyo. Mientras que lo habitual hasta entonces era recurrir a los mismos bien para acelerar la acción (dadas las escasas páginas con las que contaban los autores argentinos para desarrollar sus personajes) o bien para dejar constancia de aquellos sentimientos o ideas propias que no se podían cubrir con el dibujo (como era el caso de Oesterheld), Muñoz y Sampayo dan escasa prioridad a su uso. Y es lógico, no les hacía ninguna falta a tenor del ritmo que perseguían desarrollar en su historieta.

Pero no siempre fue así. En su etapa previa a "Conversando con Joe", antes de asumir la necesidad de ser consecuentes con sus propósitos personales, Sampayo, orientado por Muñoz, aplicó los recursos aprendidos por éste en sus años de profesión. Recurrió a una vía tradicional. Así, los textos sí eran explícitos y muy minuciosos fruto de la (por otro lado de lo más normal) inseguridad de un incipiente estilo y el miedo a dejar algún detalle en el aire. Es con la experiencia reiterativa de la creación y con la toma de responsabilidades, que Sampayo comienza (a partir de "Viet-Blues") a depurar su uso. ¿Por qué? Fácil. Ambos descubrieron que buena parte de esos contenidos más personales podían ser expresados por medio del dibujo intimista de Muñoz apenas él consiguiera desarrollar un arte que recogiera estas inquietudes, que se transformara y amalgamara a unos intereses propios que eran también los de Sampayo (obviamente por compartir el proceso creativo y la actitud que lo anima).

Dicho esto hemos de considerar "Conversando con Joe" como la frontera entre un estilo pasado y otro presente, donde convivieron a partes iguales los viejos textos de apoyo con los que acelerar y ralentizar la acción (totalmente justificados teniendo en cuenta el *flashback*) con el ritmo cinematográfico dispuesto en torno a la secuencia; donde a la vez que se explotaron recursos tradicionales de exposición, se intensificó el uso de una nueva vía lingüística plenamente basada en el compromiso entre palabra e imagen. En suma, es este el momento en el que el estilo de Muñoz y Sampayo se entronca en una misma unidad formal de conjunto, adquiriendo ese atisbo de personalidad propia que el tiempo y sus sucesivos trabajos terminaron por desarrollar en toda su extensión...

Individualidad: todo este cúmulo de cambios tanto en contenido como en expresión son resultado de un mismo elemento, común en ambos autores, y que paradójicamente se desarrollará gracias a su mutua colaboración. Nos referimos a la tan mencionada actitud personal.

La misma surge de fruto de una rápida y espontánea evolución que arranca en los orígenes de *Alack Sinner*. Tras la publicación de sus dos primeras historietas, tanto Muñoz como Sampayo tuvieron la certeza de no estar siguiendo el camino adecuado. El lastre de la industria era todavía demasiado pesado en sus conciencias y si querían salir a flote como creadores debían deshacerse de él cuanto antes. Demasiada presión, demasiadas exigencias, demasiadas prisas por los plazos de entrega... un ritmo frenético del que Muñoz estaría más cansado que nadie. Media vida y otro tanto de carrera llevaba trabajando así, especulando con la posibilidad de hacer algo personal con lo que realizarse. Y llegado de nuevo el momento, tal vez alentado por contar por fin con un compañero de armas que compartía su misma situación, Muñoz y Sampayo decidieron romper sus ligaduras fuera cual fuera el precio.

Si recordamos las palabras de Muñoz (y que seguramente podríamos hacer extensibles a Sampayo) con las que habríamos esta sección podemos observar que su mayor preocupación no era otra que desperdiciar o no desarrollar lo suficiente su talento. Y ponía como ejemplo a uno de sus maestros, Oesterheld. Muñoz, que trabajó en su día con él, llegaba a unas conclusiones de cajón. Si como narrador

fue tan renovador trabajando a destajo, de haber podido disponer de dedicación, ¿de qué no habría sido capaz? Y estas eran las eternas dudas que les asaltaban. ¿Y si llegado el momento ellos sentían que no habían cumplido con sus expectativas personales?, ¿y si no las cumplían nunca? Estaba claro no iban a esperar más para comprobarlo.

En el periodo comprendido entre "Viet-Blues" y "Conversando con Joe" es cuando se da ese cambio radical que transforma a Alack de personaje en persona, de objeto a protagonista. Y todo por un simple mecanismo: ofrecer su interior, su forma de ver el mundo a través de sus ojos. Juan Sasturain, en *El domicilio de la aventura*, ha sido quien con mayor claridad ha explicado este proceso y a sus palabras nos remitimos:

> «[en referencia a "Conversando con Joe"] pero existe otro motivo no contradictorio para valorar el episodio como una operación artística y existencial –que no sólo involucra al personaje sino, sobre todo, a los autores, supongo-, habla simultáneamente de un pasado pisado y en cierto modo oprobioso o vivido como tal, de un desgarramiento personal, y de una serie de elecciones clave que terminan en la marginalidad elegida como camino inevitable de coherencia. El sujeto real y aparente de la historia es el policía Sinner; el sujeto metafórico son el escritor Sampayo y el dibujante, y el problema en cuestión, uno sólo: el choque ético contra la REALIDAD social y sus leyes, y los modos de supervivencia luego de esa colisión existencial...»
>
>
> "CONVERSANDO CON JOE", PENULTIMA PAGINA.
>
> «El itinerario del policía que pasa a ser detective privado después de su decepción institucional –la edición francesa lo enfatiza en el título: Flic ou privé- es mucho más que eso: transparenta, homólogamente, el camino del creador que decide romper con el circuito de producción comercial regido por el encargo y la convención, e intenta el proyecto independiente, la salida individual, la intemperie. En ese preciso sentido, Conversando con Joe, ejemplifica las contradicciones y respuestas de Muñoz- Sampayo, su trayectoria hasta el momento de elegir hacer El caso Webster y no seguir con su sujeción anterior a esquemas creativos institucionalizados".
>
> »(...) y del mismo modo, el arte de Muñoz y Sampayo, en un único y armónico movimiento, acompañará ese itinerario de busca y lucha personal que es, para todos los hombres, el mismo. Ya lo dijo Alack en una FRASE CÉLEBRE de las que acostumbraba en la época de detective sarcástico, ante los hijos de Webster: "Todos tenemos en nosotros a nuestro peor enemigo".»

A lo que el viejo Oesterheld, por boca de Ernie Pike, hubiera agregado: «Las verdaderas, auténticas historias, son las que el hombre consigue sobre sí mismo. Y en el final está la posibilidad de mirarse de frente al espejo».

Lo dijo Muñoz. Lo reveló Sasturain. Para qué añadir más...

Escuela.

De a Oesterheld a Sampayo, el estilo del guión de historietas ha sufrido variaciones profundas. Desde un autor que innova y renueva unas líneas editoriales a partir de la humanización de sus personajes, hasta otro que termina de culminar este proceso de ruptura y renovación de la industria de la historieta mediante su individualización lírica. Desde quien se vuelca en las palabras, hasta quien vierte la mayor parte de su esfuerzo en la colaboración en pos de la creación plena sin líneas de separación.

Pero no queremos finalizar sin dejar constancia, aún siendo breves, de otros autores que también podríamos considerar participes de este mismo proceso y a los cuales ya hicimos ligera mención al inicio de nuestro análisis. Carlos Trillo (*Las puertitas del señor López, El último recreo*), Juan Sasturain (*Perramus*), Guillermo Saccomano (*Serie negra*), Ricardo Barreiro (*Ciudad*)... todos ellos se engarzan dentro de esta misma línea evolutiva de tal modo que poco hubiera variado el estudio si en vez de a Carlos Sampayo hubiéramos escogido a cualquiera de los otros. Comparten una tradición común: su admiración por Oesterheld y su obra, de quien aprenden a construir personajes y argumentos humanos, solidarios, enmarcados dentro de lo mejor de una tradición que emplea la literatura al servicio de la historieta. Semejantes renovaciones: su propio modo de concebir la escritura de los cómics, influenciados por la soltura del guión cinematográfico, sintiéndose también partes activa de la gráfica de sus obras (no tienen por qué sentirse ajenos a ella), propiciando un contacto y una colaboración estrecha con sus dibujantes (ya sea Altuna por partida doble, Juan Giménez o Breccia)...

En definitiva, y a pesar del tiempo, dos revoluciones que se entrecruzan y nutren en este largo camino sin par a través de la palabra.

BIBLIOGRAFÍA:

***Alack Sinner, mirarse al espejo*, José Muñoz y Carlos Sampayo, Doedytores, Buenos Aires, 1995.**

***Historia de la historieta Argentina,* Carlos Trillo y Guillermo Saccomano, Record, Buenos Aires, 1980**

***La Historieta Mundial*, Enrique Lipszyc, Ediciones Lipszyc, Buenos Aires, 1958.**

***Fierro, historietas para sobrevivientes*, núm. 1, Ediciones de la Urraca, Buenos Aires, 1984.**

***El domicilio de la aventura*, Juan Sasturain, Ediciones Colihue: Colección signos y cultura, serie mayor núm. 1, Buenos Aires, 1995.**

***U, el hijo de Urich*, núm. 13, Camaleón Ediciones, Barcelona, noviembre 1998.**

[© 2003 **Javier Mora Bordel**, para *Tebeosfera*, 031019]

ISSN: 1579-2811

HORA CERO

***Hora Cero*. (4 aventuras completas)**

Hora Cero, Suplemento semanal, 1947-1963
Editorial: Frontera

[Cubierta del primer número de *Hora Cero*]

HORA CERO (LAS REVISTAS DE OESTERHELD), por Héctor Pérez Edía

LA EDITORIAL FRONTERA

Héctor Germán Oesterheld era ya un argumentista prestigioso, cuando lanzó sus dos primeras publicaciones de historietas, *Hora Cero* y *Frontera*. Había incursionado un año antes en la edición de los libros de bolsillo dedicados a *Bull Rocket* (una de sus creaciones que continuaría en la revista *Misterix* de la Editorial Abril) y al *Sargento Kirk*.

La primera revista, *Hora Cero*, nació con una marcada orientación hacia un nuevo tipo de historieta bélica a la vez que pacifista, aunque esto parezca una paradoja, y *Frontera*, como su mismo nombre lo anunciaba, con argumentos de tema "de frontera", vaqueros, oeste, indios, etc.

El principal referente de las historietas de *Hora Cero* era el ficto corresponsal de guerra *free lance* norteamericano Ernie Pike. Por lo general las historias de Ernie Pike (un nombre que remite al real corresponsal muerto en el Pacífico, Ernie Pyle) mostraban el factor personal, en ambos bandos en pugna, dando el mensaje de lo "gris" del comportamiento humano, donde los "buenos" a veces no lo eran totalmente, ni los "malos" tampoco lo eran plenamente.

Muchas veces aparecía un costado sentimental que suavizaba los horrores del conflicto, pero sin quitar la heroicidad de los protagonistas y tampoco negando sus consideraciones patrióticas. Posteriormente, en una lectura hecha con mayor interés ideológico / político de la obra de Oesterheld, interés del cual carecía dicha obra en esta etapa, se han negado algunas de estas motivaciones, pero el heroísmo y los ideales patrióticos aparecen en muchas de estas historias del corresponsal americano. Para comprobarlo, nos basta releer las tituladas "Poilú", "El reemplazo" o "La Gloria", publicadas la primera en el número 7 y las otras dos en el número 8. Estas no son una excepción, sino solamente una muestra de lo que era bastante común en los argumentos del Oesterheld de esos años.

Lo que sí es cierto, y era también una constante de toda la obra de Oesterheld y de lo publicado en *Hora Cero*, es la presencia permanente de la aventura. De la Aventura con mayúscula, con resonancias en muchos casos de Conrad, Melville, Stevenson y del mismo Hugo Pratt (también destacado argumentista, posteriormente) el máximo dibujante de la serie de Pike.

El italiano Hugo Pratt, a la sazón residente en la Argentina, plasmó en sus dibujos la imagen del corresponsal con las facciones del mismo autor de los argumentos, visión que respetaron los continuadores de la parte gráfica de la tira.

Las historias de Héctor Oesterheld, a veces compartidas en la autoría con su hermano Jorge, dieron una nueva característica al panorama de los tebeos

argentinos, dejándose en parte de lado el modelo norteamericano, siendo los personajes, aún los más fantasiosos, más humanos y creíbles. Resultaba muy atractivo para el lector del país de origen reconocer lugares, circunstancias o actitudes personales propias de su idiosincrasia nacional. Además, muchas veces campeaba un agudo sentido del humor, muy cercano a la picardía criolla (en "Hueso Clavado", en "Rolo") y perceptible también aún en alguno de los relatos de Ernie Pike.

Fue el puntal principal de los atractivos argumentos la calidad de los dibujos y el lenguaje gráfico de los dibujantes contratados por la Editorial Frontera para ilustrar sus historias. Oesterheld contrató en la primera etapa de sus publicaciones lo mejor del momento en el panorama de la historieta argentina, representada por ilustradores sudamericanos e italianos, como Solano López, Carlos Roume, Alberto Breccia, Ivo Pavone, Hugo Pratt, Daniel Haupt, Jorge Moliterni y Arturo del Castillo, entre otros. Cuando en 1959 muchos de estos artistas dejaron de dibujar para Frontera tentados por mejores ofertas o simplemente por irse del país, se integró una segunda camada de dibujantes como Néstor Olivera, Estévez, Carlos Vogt, etc.

No tuvo *Hora Cero* ni sus ramificaciones, *Hora Cero Semanal* y *Hora Cero Extra* una vida muy prolongada. Tampoco fue efímera, simplemente no alcanzaron estas publicaciones la longevidad del *Patoruzito* de Quinterno o de *El Pato Donald* de Editorial Abril que se prolongaron en más de una década. Las publicaciones de la Editorial Frontera, fundada por los hermanos Oesterheld, desaparecerían totalmente hacia 1962, ya en plena decadencia, proceso este iniciado hacia fines de 1959, apenas poco más de dos años desde la publicación del número 1 de *Hora Cero*.

LAS REVISTAS

NÚMERO DIECISIETE DEL MENSUAL

La revista *Hora Cero* propiamente dicha, la publicación original, hizo su aparición en el mes de mayo de 1957 y tenía 68 páginas, incluyendo las tapas y contratapas en colores y era de aparición mensual, siendo su costo inicial de $ 2,50. Todo el resto de la revista estaba impresa en blanco y negro, siendo característicos en ciertas historietas los medios tonos de aguada, que tuvieron su máxima expresión en algún magistral trabajo de Pratt ("La fuga", número 6, "Poilú", número 7, etc.).

Una característica especial de esta revista fue que la primera historieta comenzaba con sus títulos y el primer cuadro en la misma tapa, complementado con una gran ilustración referente a la misma. Esto duró solamente los dos primeros números, ya que a partir del tercero y hasta el número 14 quedó limitado al título y a un cuadro mudo alusivo a la primer historieta, quedando los títulos y el comienzo de la acción a partir de la página 3.

Durante el resto de la publicación, hasta donde alcanzan los ejemplares consultados (número 70) la portada mostraba un tema bélico muchas veces sin vinculación con las historietas publicadas. Gran parte del material ofrecido era auto conclusivo y contenía una historia completa, aunque a veces, podía continuarse en el número siguiente como una secuela del relato anterior. Otras historietas, al fin de cada edición, llevaban el clásico "continuará", aunque también configuraban en si una aventura completa dentro de una saga única ("Rolo").

Hora Cero era una revista de pequeño formato de 130 × 195 mm., apaisado, característica ésta que mantendría hasta el final. En la primera edición de esta pequeña y gran revista, ya aparecían en sus páginas algunas historietas memorables de las que daremos solamente una pequeña reseña informativa: El

número 1, de Mayo de 1957, comenzaba con la correspondiente de "Ernie Pike", dibujada por Hugo Pratt y constaba de 24 planchas con aproximadamente 6 cuadritos por plancha. Este primer relato se titula "Francotiradores" y cuenta una historia entre soldados norteamericanos, partisanos y alemanes, en el frente italiano. Le sigue "Lucky Piedras", una de aventuras en los mares patagónicos y del Pacífico, protagonizada por Cosme Piedras, un cazador de lobos marinos capitán de una goleta. Está dibujada por Cruz y como autor del argumento se daba a C. De la Vega (posiblemente H.G. Oesterheld). Se extiende a lo largo de trece planchas con más de 8 cuadros en cada una y sus aventuras le llevan hasta Alaska. A continuación, "Rolo, el marciano adoptivo" con dibujos de Solano López y argumento de C. De la Vega, se desarrollaba en trece planchas y seis cuadros en cada una y aunque la historia terminaba, quedaría abierta para su continuación a lo largo de los siguientes ediciones hasta la entrega número 16. Es una historieta de ficción científica con un aire muy argentino, porteño y costumbrista y en la que llega a participar, en su última entrega, el mismo presidente de la República de entonces, Arturo Frondizi. Cierra esta primera entrega una historia de guerra de Oesterheld dibujada por Solano López, titulada "El héroe", y que no pertenece a la serie de Ernie Pike. En la contratapa, se anunciaba un concurso que tenía como premio nada menos que un safari en África: ¡A cazar leones!

A partir del número 2 pudimos leer "Patria Vieja", historieta de Oesterheld con dibujos de Carlos Roume (luego Juan Arancio) y que se desarrollaba en ambiente rural durante la Guerra de la Independencia y la Conquista del Desierto, acontecimientos ambos ocurridos en la Argentina en el siglo XIX. En el número 5 de setiembre de 1957 hizo su aparición "Hueso Clavado", un divertido *western* de Oesterheld, dibujado por Ivo Pavone, que contaba la historia de un complicado pueblito del Oeste norteamericano y sus pintorescos habitantes.

La tira "Amapola Negra" apareció en el número 16 y se prolongó hasta el número 29. Con argumento de H.G.O. y dibujo de Solano López relataba, a razón de una misión por edición, los vuelos de bombardeo de un B-17 yanqui sobre territorio europeo. La historieta profundiza sobre el carácter y sentimientos de cada uno de los diez tripulantes de la aeronave; tiene un tono en general tenso y premonitorio bastante pesimista. Con las historietas mencionadas, convivían otras menores como "Capitán Lázaro" y algunas de tema policial, de intriga y aún costumbrista.

HORA CERO, NUM. 28

A partir del número 19, comenzando con el material importado, hallamos una historieta cómica de piratas "A sangre y Fuego"; otra en el número 30, esta vez de producción nacional, un remedo jocoso de la estrella de la revista, "Ernie Paik", que serviría de distensión a tanto drama guerrero y humano. Un número antes, en el 29, la revista presentaba a "Buster Pike", de Oesterheld y Schiaffino, un reportero civil, hermano del corresponsal de guerra Ernie, que según sus palabras de presentación, se dedicaba a «cubrir el crimen individual, pequeño, de almacén de barrio, mientras mi hermano cubre el organizado a gran escala: la guerra».

Desde el mismo número 2, un abundante "Correo de Lectores", llamado posteriormente "El vivac de los lectores", adquirió una importante presencia, mes a mes, ya que en algunos casos no solamente publicaba y respondía las inquietudes de los lectores, sino que además daba amplias informaciones de interés histórico o referente a armas o circunstancias bélicas. A esto hay que sumar que a partir del número 13, en algunas vueltas de las portadas y contraportadas, comenzaron a publicarse fotografías de escenas de guerra o de armas, tanques, aviones, etc., participantes en acciones de combate...

Estas características de la publicación se mantuvieron hasta el número 40 de Agosto de 1960 (último de numeración corrida en nuestro poder), comenzando

poco después la inclusión de material importado, alguno de origen inglés y excelente calidad ("Battler Britton"), pero alejado de las características argumentales enunciadas al principio.

HORA CERO SEMANAL

El llamado *Suplemento Semanal* de *Hora Cero* fue anunciado ya en el número 5 de la *Hora Cero* mensual original y apareció el día 4 de setiembre de 1957, siendo el más popular y accesible.

Se publicó a lo largo de poco más de dos años, siendo el último número aparecido el 116, del 18 de noviembre de 1959. Salía los días miércoles de cada semana y su precio era considerablemente más bajo que el de su revista de origen, $ 1,50. También era inferior la calidad del papel y menor el número de páginas, que apenas alcanzaba a las ocho hojas incluyendo la tapa y la contratapa, con catorce planchas de tres tiras cada una y unos nueve o diez cuadros de historietas por carilla. Esto daba un buen tamaño para la visualización del dibujo y una reproducción gráfica muy aceptable. La tapa y la contratapa estaban impresas a tres colores, que variaban cada cuatro números. Esto se debía seguramente, a que las revistas eran impresas en tandas mensuales de a cuatro ediciones por vez.

SUPLEMENTO SEMANAL, NÚMERO UNO

El interior de la publicación iba solamente en blanco y negro. Estas características se mantuvieron hasta el número 97 del 8 de Julio de 1959, a partir del cual y hasta el último número, las portadas mostraron en la mayoría de los casos (no en todos) un mayor colorido. *Hora Cero, Suplemento Semanal* era exactamente del doble de formato que su publicación original: en sus dimensiones, 195 × 226 mm., y mantenía la orientación horizontal.

A diferencia de *Hora Cero*, el suplemento semanal no traía historietas completas en su primera etapa y hasta el número 13. Todas las publicadas terminaban con el clásico "continuará", que mantenía en vilo a todo un país durante una semana ante las alternativas de las historias largas de "Ernie Pike" (dibujada por Pratt) y el más que formidable y famoso mundialmente "El Eternauta", obra magna de Héctor G. Oesterheld dibujada por Solano López.

El primer número comenzaba en la retiración de la tapa con "Desencuentro", una larga historia de Ernie Pike entre tanquistas ingleses en África del norte durante el cerco de Tobruk. Se estiraba a lo largo de cinco planchas y los sublimes dibujos del veneciano, ricos en claroscuros y medios tonos de aguada, ilustraban perfectamente una muy buena historia de Oesterheld que tendría un dramático final tres números más adelante.

A continuación y con el antetítulo "una cita con el futuro" se anunciaba "El Eternauta". Esta historia se extendía solamente en tres planchas con unos treinta cuadros y siempre concluía en una secuencia de suspenso que mantenía sin altibajos el interés de los lectores de semana en semana, sosteniéndolo a lo largo de dos años. La historia de Juan Salvo, el fabricante de baterías que soporta con su familia y amigos una invasión extraterrestre en Buenos Aires, luego extendida a casi todo el planeta, y su posterior huída a lo largo del tiempo y el espacio, es suficientemente conocida y tuvo varias reediciones

posteriores, por lo que no entraremos en mayores detalles. Bástenos recordar que esta versión, publicada en el suplemento de *Hora Cero*, es la primera y hasta donde hemos podido enterarnos, la única completa de acuerdo al original, sin eliminación de títulos ni cuadros de enlace al fin de cada entrega.

Luego venía "Randall, the killer", un extraordinario *western* con magníficos dibujos de Arturo del Castillo que se iban superando entrega tras entrega hasta alcanzar una perfección comparable a la de los grandes maestros europeos y norteamericanos, pero con una personalidad propia en su ritmo cinematográfico, evidenciado en formidables claroscuros y rayados y tramados, propios de un grabador, que adornaban cada cuadro. Los muy buenos y humanos argumentos de Oesterheld sirvieron de base a esta verdadera obra maestra del *western* sudamericano que se extendería en las ediciones del suplemento hasta el número 61.

En el número 7 se agregó al elenco anterior la historieta de Oesterheld, dibujada por Carlos Roume "Nahuel Barros", una tira ambientada en la época de la Conquista del Desierto (1870) en las pampas argentinas y cuyo protagonista era un gaucho baqueano, que se movía en la frontera como un luchador independiente, ayudando a veces a las tropas y combatiendo a traficantes de alcohol y armas y a los indios que incursionaban sobre las poblaciones y estancias. Los buenos, pero estéticamente poco atractivos dibujos de Roume, resolvían eficientemente la tira que concluyó en el número 24, reapareciendo posteriormente en el número 61.

Otra de las secciones que contenía esta publicación fue "Los Impactos de Hora Cero", una serie de relatos completos, que terminaban en el mismo número y tenían unas cuatro planchas de extensión, sobre temas de fuerte golpe, a veces fantásticos, otras de aventuras exóticas, policiales, de ciencia ficción, del oeste o bélicas. Los argumentos eran de Oesterheld y los dibujos de Solano López, Ivo Pavone, Roume, Estévez, Cristóbal, Guibe, Moliterni, Schiaffino, Bertolini y otros y aparecieron a partir del número 13. En esta serie, en el número 22, podría incluirse aunque no aparezca así titulada, un extraordinario relato corto de Hugo Pratt, "Lobo Conrad", que en solamente cinco planchas desarrolla una historia magistral debida a la pluma de Oesterheld.

SUPLEMENTO SEMANAL DE HORA CERO, NUM. 29

Llegado en el número 37 hizo su aparición en el suplemento el "Sargento Kirk", otra obra maestra de H.G.O., también con dibujos de Hugo Pratt (luego Moliterni y Porreca, este último más en la línea de Pratt). Esta extraordinaria historieta había comenzado anteriormente, durante el trabajo de su autor en la Editorial Abril para la revista *Misterix* y también en forma de novelas de bolsillo en 1956, siendo el origen de la Editorial Frontera.

Kirk era un soldado desertor de la caballería de los Estados Unidos que posteriormente fue respetado tanto por los indios como por sus ex camaradas y jefes. Con sus compañeros, el "Corto", el Dr. Forbes y el muchachito indio Maha, desarrolla sus aventuras en el oeste, a veces en el límite de la legalidad e incluso de la civilización, pero sus historias siempre están impregnadas de un profundo sentido humanitario y de justicia solidaria hacia blancos e indios.

En ese mismo número 37, también apareció "Cayena", una historieta con guión de Oesterheld y buenos dibujos *alexraymondianos* de Haupt, cuyo protagonista es un justiciero ex convicto de una prisión francesa en la Guayana. Las aventuras transcurren en ciudades y pueblos de los Estados Unidos y posteriormente en el Pacífico. Terminaría sus andanzas en el número 81, pasando al *Hora Cero Extra*.

En el número 61, un extensísimo episodio ya desarrollado en varias aventuras de Ernie Pike, titulado "Lord Crack", se transformaba en una tira independiente, continuando con los argumentos de Oesterheld pero dibujado por Moliterni. Anteriormente, lo había dibujado Bertolini, que había sustituido a su vez a Pratt en el número 37. Esta historieta es pura aventura bélica, no exenta de cierto humor y confirma lo que mencionáramos al comienzo de este artículo sobre la obra de H.G.O. en esa época.

Ya en la etapa final de la publicación, en el número 86, el suplemento trajo desde el *Hora Cero Extra*, una estupenda historieta con argumentos de H.G.O. y dibujos de Alberto Breccia, "Sherlock Time", el extraño y extraterrestre detective del tiempo, con escasas tres planchas que terminaban en el inevitable "continuará". La tercera aventura publicada fue un "larga duración", prefiguración del muy posterior *Alien, el octavo pasajero*, que se desarrolla en la Antártida y que se extendería hasta el número 104.

También aparecieron en esta época historietas completas, en tres o cuatro planchas, de diversos géneros que incluyeron la ciencia ficción, las policiales, historias del oeste y por supuesto, bélicas (algunas correspondientes al ciclo de Ernie Pike). Sus guiones estaban escritos por H.G.O. y sus dibujantes fueron varios, algunos consagrados de la camada anterior y otros de jóvenes artistas que comenzaban a incursionar en el arte del tebeo con suerte diversa. Entre los dibujantes de estas historietas encontramos a Repetto, Haupt, Horvath, Schiaffino, Colonnese, Estévez, Arancio, Vogt, Fahrer, Martínez, Roume, Sesarego, Olivera, Fernández, Porreca, García, Flores y Horiansky.

PORTADA DEL NÚMERO CIENTO DOS

Además, en el número 97 del 8 de Julio de 1959, apareció el "Diario de guerra de un soldado", folletín con solamente un dibujo alusivo y que invariablemente comenzaba dando una fecha y la leyenda «En algún lugar del Pacífico...», que firmaba el soldado Joe Pestillo. Algunos cuadros de humor individuales, con chistes sobre temas de guerra firmados por Gorosito y alguna plancha dedicada a información sobre armas o aviones, aparecieron en estos números finales de la revista.

Luego de la finalización de "El Eternauta" en el número 106, la publicación apenas sobreviviría diez números más, hasta el número 116, pues su interés y ventas había decaído notablemente. Algunos personajes que habían comenzado anteriormente en *Hora Cero Extra*, volvieron a esta publicación y otros, continuaron en ésta su aparición luego de la desaparición del suplemento.

[leer parte siguiente de este artículo]

[© 2003 **Héctor Pérez Edia**, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

HORA CERO (y 2)

Hora Cero. (4 aventuras completas)

Hora Cero, Suplemento semanal, 1947-1963
Editorial: Frontera

[Cubierta del número 42 de *Hora Cero Extra*, por **Hugo Pratt**]

HORA CERO (LAS REVISTAS DE OESTERHELD), por Héctor Pérez Edía, parte 2

Hora Cero Extra

La segunda derivación de la publicación original, hizo su debut en julio de 1958, con una regularidad bimestral (luego mensual) y salía en formato vertical, exactamente del doble del tamaño del *Hora Cero*, 260 × 190 mm. Contaba con 68 páginas incluyendo sus muy buenas y atractivas portadas a todo color. El precio fue respetable para la época: $ 6 (moneda nacional).

En la primer página interior aparecía el sumario y un dibujo en tinta negra y a gran tamaño de un soldado. Este dibujo, así como la portada, eran fruto de la pluma de Hugo Pratt y el dibujo interior mostraba en el primer número la figura de un "marine" yanqui, en el segundo, un infante japonés y en el tercero un infante británico con casco colonial. Esta característica continuaría hasta el número 28 con otros dibujantes.

El *Hora Cero Extra* fue la más lograda de las tres publicaciones si tenemos en cuenta el formato de la revista, su presentación formal y la calidad de sus historietas, características que mantendría por casi dos años, no decayendo abruptamente tampoco después de este período.

En el primer número, el sumario detallaba el muy buen contenido del número publicado que comenzaba con la infaltable y extraordinaria historia de Ernie Pike, dibujada por Pratt, "Tarawa", que se extendía en ocho inolvidables planchas del gran veneciano. Le seguía una doble página de humor gráfico titulada "La guerra en broma... y en serio" firmada por el muy eficaz Bayón. Luego, a lo largo de nueve planchas, otra historia de H.G.O. con dibujos de Solano López titulada "Spitfire", que no tenía nada que ver con dicho avión británico, sino que relataba las aventuras de un niño francés con ese apodo, jefe de una pandilla de jóvenes resistentes que enfrentaba y vencía a los alemanes ocupantes de su país.

Luego venía "Deserción", de H.G.O. con dibujos de Bertolini y que cuenta una excelente historia de un aviador francés, al final de la llamada la "Batalla de Francia" en abril-mayo de 1940, con el atractivo de tocar un período no muy trillado de la guerra y mostrando también aviones poco conocidos por quienes no son especialistas en el tema. "Enterradores" de H.G.O. y dibujos de Solano López, muestra en solamente cuatro planchas algo cargadas, una dramática historia que parecía salida de la pluma de Erich M. Remarque. A continuación, en una doble página, vemos una publicidad dedicada a *Hora Cero, Suplemento Semanal*, en la

que se presentaba al Sargento Kirk y a sus compañeros juntamente con sus autores. Servía de nexo con la siguiente historieta: un sorprendente relato colateral de "El Eternauta" (que aparecía en el "Suplemento semanal") y que se integraba en la línea argumental de esta historieta sin consecuencias posteriores en la ilación del relato original.

"El Brujo", otro guión de H.G.O., con unos muy entintados dibujos de Cristóbal, relataba en las siguientes siete planchas una historia del África negra y sus relaciones con los blancos. "Vergüenza de hombre", era una atractiva y a la vez extraña historieta (para la revista que la contenía) sobre el ambiente taurino español. Tenía buenos dibujos de Haupt que recuerdan a Raymond y se desarrollaba a lo largo de cinco planchas con abundante texto. Terminaba la edición con dos historias bélicas de H.G.O., la primera con dibujos de Estévez titulada "¡Guerrilla!", con "maquis" franceses y paracaidistas ingleses, de ocho planchas completas y la segunda, "Hombres Ranas", de seis planchas con excelentes dibujos de las profundidades marinas de la pluma de Pratt.

EXTRA NÚMERO UNO

Finalmente, la contraportada y las retiraciones de ésta y de la portada mostraban fotografías, a toda página, referentes a la guerra en el Pacífico con los "marines" en primer plano. Esta fórmula se mantendrá en los números siguientes, continuándose en el segundo número las hazañas de "Spitfire", los relatos de "Ernie Pike", el humor de Gorosito (alternando después con Bayón, Bielich, Tomé, etc). En el *Hora Cero Extra* continuaban las aventuras de "Randall, the killer" de H.G.O. y el gran artista chileno Del Castillo, exportado desde e *Hora Cero, Suplemento Semanal*, así como "Patria Vieja" con guiones de Jorge Mora (Jorge Oesterheld) y dibujos de Carlos Roume, de igual origen. En el número 9, lo haría "Cayena", desde la misma publicación.

En el segundo número también aparecía una ocurrente historieta cómica "El gaucho Fatiga" de Crike, con simples pero atractivos dibujos y argumentos, que ocupaba cinco planchas. En el número 4 hizo su reaparición una historieta importada del mensuario, "Rolo", esta vez sin el agregado de "el marciano adoptivo", en un relato con fuertes connotaciones circunstanciales locales, pues trata de las por entonces comunes inundaciones de algunos barrios porteños, ¡culpa de los extraterrestres!

En cada uno de estos primeros números, la editorial dedicaba una doble página a presentar a sus colaboradores (desfilaron por ellas el mismo Oesterheld, Hugo Pratt, Arturo del Castillo, Solano López, Breccia, Roume, etc.), así como a informar en una página sobre alguna conquista de la técnica, con detalles de cohetes, naves o armas, sección ésta que integró en cierto momento al "Vivac de los lectores", también comenzada en el mensuario original. Esta última sección, ya con características propias y diferenciadas, se hizo más destacada e interesante a partir de la segunda decena de ediciones ("El tanque Goliat", "La bomba Jinrai", "El submarino atómico", "El cañón-obús", "Lanchas torpederas", etc.)

En el número 5 hizo su aparición un personaje excepcional en la historia de las tiras argentinas, "Sherlock Time", con argumentos de H.G.O. y dibujos del gran artista uruguayo Alberto Breccia. La serie continuaría durante muchos números hasta su pase a *Hora Cero, Suplemento Semanal*, como lo mencionamos en su oportunidad. En esta primera entrega, se relata la aparición del detective espacio temporal en la vida de un pacífico jubilado, Julio Luna, que devino una especie de Doctor Watson para el extraño investigador.

Algunas notables y efímeras historias, como "Dr. Morgue", en el número 10 (H.G.O. y A. Breccia) o "Bolo Peck" (número 22, de H.G.O. y Schiaffino), hicieron esperar una continuidad que no se hizo realidad. También pudo verse en esta etapa un relato extra y lateral de la serie "Amapola Negra" (número 11), que aparecía en el mensual, y la conversión de "Randall" en un folletín ilustrado por Del Castillo en el número 14, que dieron una característica diferente de lo ofrecido en los primeros y

excepcionales números. "Randall" volvería en el número 17, como una historieta con grandes ilustraciones (media página) y con textos al pie del dibujo y algunos pocos globos convencionales.

También en el número 16 se trasladó al *Hora Cero Extra* desde el suplemento semanal el "Diario de guerra de un soldado", que finalizaría en el número 22. Cabe destacar la continuidad a partir del número 18 de "Doc Carson", con dibujos de Vogt, un relato con ambiente en la Alaska de la "fiebre del oro" que se prolongó al menos hasta el número 35. En la misma edición aparecería "Buster Pike", también un "ex" del suplemento semanal.

Una novedad aparecida en el número 25 y que perduraría por solo tres números fue "Pedro Pereyra", un bizarro taxista de Buenos Aires dibujado de forma barroca por Durañona con guiones de Jorge Mora (Jorge Oesterheld). Pocas novedades de valer hubo ya en la tercera docena de números editados, que son los últimos de numeración corrida en nuestro poder. Cabe destacar el afianzamiento en el dibujo de Arancio en las historias camperas y "fluviales" de Oesterheld, así como en la tradicional "Patria Vieja", ahora en manos de este buen artista. Reapareció en algunas historias de "Ernie Pike" el gran Pratt, así como relatos ilustrados por Durañona y J. Muñoz que se destacaban del resto.

Descubrimos en algunos números sueltos que poseemos más allá del número 36 el inicio de la publicación de "Martín Fierro" (en el número 40) en viñetas ilustradas por J. Arancio y con una estrofa del inmortal poema gauchesco al pie de cada una. Reaparecieron algunas muy buenas tapas de Hugo Pratt (hemos visto las de los número 45, 49, 57, 58) que mostraban en cada número medio cuerpo, vistas de soldados e insignias de un militar, por lo general colonial inglés o francés. Por otra parte, el contenido, reducido a cincuenta páginas, solamente mostraba las novedades de "Paúl Neutrón", de H.G.O. y Schiaffino, que reinstalaba el "continuará" en los relatos, como venía haciéndolo con el "Martín Fierro" y seguiría en la versión de Arancio de "La isla del tesoro", versión en historieta de la novelas de Stevenson.

EXTRA NÚMERO OCHO

Ya en el número 58 detectamos alguna de las muy buenas historietas importadas de Gran Bretaña, como "Blitzkrieg", con las pintorescas hazañas de un bancario inglés devenido en participante de la evacuación de Dunkerke. O en el número 59, las de un tal Wing Commander Robert Lance, en "Ultrasecreto" con mucho en común con Battle Britton. En el número 62, último que conocemos, hay historietas yanquis de *syndicates*, incluyendo algún dibujo de humor, y no mucho más. La publicación terminó en Mayo de 1963 con la publicación de su número 77, que poco o nada tenía en común con los del comienzo de la colección.

La desaparición de estas hermosas revistas de historietas y de su misma editorial, se debieron al mal manejo financiero y administrativo de sus dueños, al éxodo de los grandes dibujantes que la ilustraban en la primera etapa, significando esto una importante merma en la calidad del material ofrecido, y por fin, a los manejos fraudulentos de la empresa encargada de la impresión, que duplicaba el tiraje oficial de las revistas a su propio beneficio, a la vez que endeudaba a sus legítimos dueños.

Hora Cero marcó indudablemente toda una época en la historia de los tebeos en la Argentina, fue copiada en varias ocasiones, con resultados por lo general muy inferiores al modelo y por su temática, en gran proporción orientada a una particular forma de encarar los hechos bélicos, inauguró en nuestro medio una nueva manera humanista de ver la violencia, inclusive en sus historias policiales. Su aparición fue coincidente con la euforia que significó a partir de la Convención Constituyente de 1957, el retorno de la democracia a la vida política argentina y pese a sus pocos años de aparición, su mensaje y estilo perduran no solo en la memoria de sus lectores sino también en la obra de muchos que surgieron al mundo de la historieta desde sus recordadas páginas.

Bibliografía

Hora Cero* mensual**, número 1 al 40; ***Hora Cero, Suplemento semanal, número 1 al número 116; ***Hora Cero Extra***, número 1 al 36 y varios posteriores. (colecciones propias)

Historia de la Historieta Argentina, C.Trillo y G.Saccomanno, Editorial Record, Bs. As., 1980

Historia de los Comics, Toutain Editor, Barcelona, 1982

La Historia de la Historieta Argentina, Esc. Educ. Técnica, núm. 25 - Ciudad de Buenos Aires

---

[© 2003 **Héctor Pérez Edia**, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

CARLOS TRILLO. SINÓNIMO DE ÉXITO, PERMANENCIA Y PERSISTENCIA.

Texto de Alberto D. Kloster.

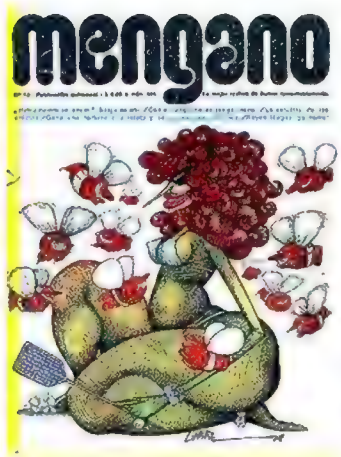
[Historieta de "Topo Gigio" para la revista *Anteojito*, núm. 230, de agosto de 1969. Los primeros guiones de historietas de **Carlos Trillo** fueron de este tipo. **Haga clic para ampliar, al igual que sobre el resto de imágenes del texto.**]

Carlos Trillo es un creador de universos y personajes con dimensiones lo suficientemente fértiles como para atrapar al lector. Carlos, bien lo sabe, es un excelente narrador; él posee una personalidad dotada con la garra exacta para contarnos todos esos cuentos entretenidos, los cuales, a su vez, articulan mitos - es decir literatura. Y en este caso literatura (que es) dibujada.
Observamos, entonces, que La historieta ideal significa, implica, la interacción armónica entre el dibujo y el texto, su unión indivisible en una historia, en una trama. Es el denominado "noveno arte", y Trillo es uno de sus más altos exponentes, pues su extendida y fecunda labor abarca diversos aspectos: él es uno de los hacedores, de los investigadores, de los teóricos, de los críticos, de los argumentistas, de los creadores.

1. Primeras historietas.

Nació en el barrio de Palermo en la calle Bulnes entre Paraguay y Soler el 1 de mayo de 1943. Sus estudios primarios los cursó en la Escuela de Laprida y Charcas. Iba mucho al cine a ver las películas del oeste, de vaqueros, y leía muchas historietas. A los quince años escribió "El Cazote" satirizando a sus familiares. Estudió derecho sin terminar. En 1965 se inició como redactor publicitario, ascendiendo hasta convertirse en una estrella creativa.

Las primeras historietas de Trillo aparecieron en la revista del gran Dante Quinterno *Patoruzú* entre los años 1964 y 1968; paradójicamente Quinterno se transformaría luego en uno de los blancos usuales de las punzantes críticas del tándem Trillo / Saccomano. A posteriori Trillo trabajó para García Ferré con "La familia Panconara, una familia muy rara", y en otras historietas que publicó el editor español. También escribió en esos tiempos para "El Topo Gigio", aquel ratoncito de inmensa popularidad en la República Argentina, incrementada por la notable labor del humorista y comediante uruguayo Juan Carlos Mareco (Pinocho) quien dobló la voz del Topo en televisión a la vez que actuaba con el muñeco manteniendo diálogos de gran ternura e inocencia. Este personaje fue editado tanto en la revista *Anteojito* como en revista *Antifaz*, publicaciones que dirigía el García Ferré. Al adquirir los derechos su competidora *Billiken*, el personaje pasó a ser escrito por E. Gudiño Kieffer y dibujado por Alex Salas, transformando así al muñeco de la italiana María Peregó en símbolo de la revista estudiantil de Editorial Atlántida (se daba el caso curioso de que el Topo Gigio había sido uno de los símbolos de las publicaciones de Ferré hasta ese momento). Como un chimento interesante diremos que en *Billiken* ya había desembarcado todo el plantel de la antigua Editorial Frontera, y, con Héctor G. Oesterheld a la cabeza, transformaron la revista estudiantil de Atlántida en la mejor revista argentina de historietas en esa época. Finalmente, también para las huestes de García Ferré, en revista *Anteojito*, Trillo trabajó en la historieta "Patricia, el hada buena del bosque", que ilustró Pérez Agüero, y laboró para el *Club de Hijitus*, programa infantil de entretenimientos que incorporaba a los muñecos que recreaban a los personajes del dibujo animado protagonizado por nuestro pequeño gran superhéroe: Hijitus / SuperHijitus, más el querido grupo de amigos y rivales que lo secundaban.

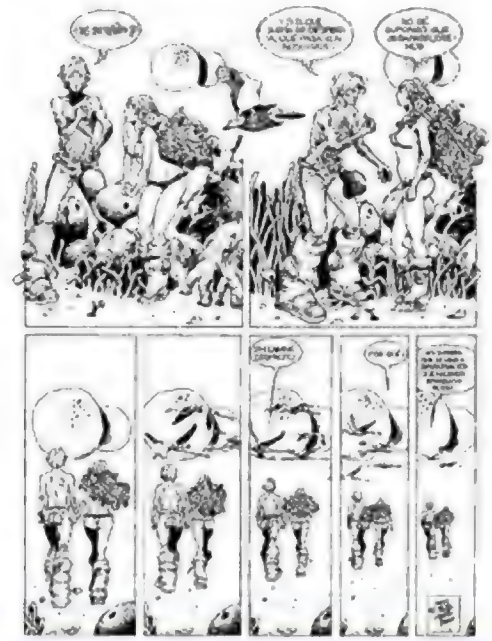


CUBIERTA DE "MENGANO", NUM. 10, OBRA DE LIMURA

2. Humorismo.

En 1973 Trillo se inició como humorista adulto en revista *Satiricón* escribiendo artículos junto al talentoso creador Alejandro Dolina. Son algunos artículos de Carlos Trillo: "Me tocó la colimba"; "Tarzán", parodia que resulta ser un delirio a tres (Trillo – Dolina - Cascioli); "Como llegar a ser un piojo resucitado"; "Arriba y adelante" (instructiva y anatómica nota sobre las diferentes características de los pechos femeninos); "¿Y a vos que te trajeron?", etc. Estaban escritos estos textos con el humor sardónico y sarcástico propio de *Satiricón*, humor alocado pero crítico y reflexivo a la vez, sumamente audaz. *Satiricón* fue revista única de habla hispana con esa audacia y ese humorismo tan mordaz, irónico, cínico, sarcástico y, por lógica, satírico.

Independizado de la publicación de Blotta, Trillo llegó a ser Jefe de Redacción de *Mengano, la mejor revista de humor lamentablemente.* Una revista de contenido humorístico, como reza su eslogan, obviamente hija y a la vez competidora de la anteriormente mencionada *Satiricón.* Otra derivación fue *Chaupinela*. Todas ellas tuvieron el mismo destino, fueron censuradas, prohibidas y cerradas. Irónica y paradójicamente en dicho momento se producía en España el famoso "destape" que rompía las ligaduras culturales franquistas. Mientras, en la Argentina el proceso militar clausuraba y restringía los canales de expresión. Sin embargo en nuestro país no se llegó al extremo de publicar únicamente revistas al estilo de *La Codorniz*, publicación que Dobal describe como «de humor estúpido», único posible de ser impulsado por causa de la opresión del franquismo. Confirma lo expresado la aparición en 1978, en plena dictadura militar, de la revista *Humor Registrado*, que fue un dardo punzante y valiente en ésas épocas de oscurantismo trágico argentino.



"POLUCION NOCTURNA", HISTORIETA DE TRILLO Y ALBERTO DOSE PARA "SUPERHUMOR" NUM. 8. DE JULIO DE 1981

Las parodias fueron el signo distintivo del trabajo humorístico de Carlos Trillo en los años setenta. De ellas destaca "Detectives' Studio", con dibujos de Pérez D'Elías en *Skorpio*. Esta historieta es un guiño / homenaje a los personajes de historieta del género policial / detectivesco. La gran habilidad exhibida en la realización de parodias se debía al cuantioso y profundo conocimiento que Trillo tenía sobre el arte y la historia de la historieta, y que lo hizo escribir varios libros divulgando el tema y diversos artículos críticos acerca de dicha disciplina (tareas elaboradas en colaboración con el hoy famoso escritor Guillermo Saccomano).

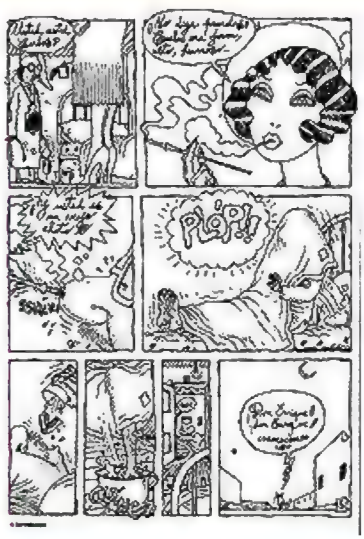
El tiempo corría y otras parodias siguieron apareciendo. Observamos la fantasía heroica en "Polución Nocturna" dibujada por Alberto Dose, historieta de fantasía poética, onírica, que explora el mundo de los sueños y nos merece un comentario aparte. Parodiando al mismo género tenemos "Toh–Or", un jocoso Conan bobo, también dibujada por Dose en *SuperHum®* núm. 15. "El corazón de Conchetta" con Saccomano y Trigo parodia a *El corazón de Julieta* de Stan Drake, y por extensión al género de las novelas románticas. Curiosamente esta temática fue durante mucho tiempo el único estilo de historieta que permitía cierto desarrollo de problemáticas de índole adulta, como ha señalado Horacio Altuna (en esa época Horacio estaba obsesionado por que lo dejaran publicar alguna Julieta o Pampita desnuda, finalmente emigraría y ya en la Madre Patria de la época del destape pudo realizar sus propias Jodelle y *Saga de Xam* bien desnudas y perversas ¡Guau!)

Carlos Trillo, entretanto, en la historieta "Nuestro hombre en Banana" (*SuperHum®* núm. 23), que hizo junto con Mazzei, parodiaba a *Roy Crane* con dibujos de Saborido, dibujante recordado por su gran labor en *La triple B* escrita por Albiac. Vemos también que fue blanco de los dardos trillescos un detective mudo: en la historieta "Punk Floyd" (Fernández), parodia inspirada en series televisivas con detectives impedidos al estilo de *Ironside*. Tony Avila, el detective poeta, apareció después en la revista *Siete Días* como serie de cuentos policiales escritos en colaboración con Dolina.

En 1977, escribió *Historia de la historieta argentina* con Guillermo Saccomano, y como resultado obtendría el *Yellow Kid*.

Aquel Carlos Trillo fue un pilar del humor y la historieta autóctona, mas dicha labor no es tan reconocida en nuestros días cuando se comenta la carrera del eximio guionista, por ello sigo extendiéndome sobre dicha época para reencontrarnos con la médula que posibilitó el brillo de la historieta argentina contemporánea.

Cubierta de *SuperHumor* número 8 (de julio de 1981), cuyos dibujos fueron obra de Enrique Breccia y su historieta "Enigmas del PAMI", con guión de Trillo. Haga clic para ampliar.



SuperHumor, 8, página 46, de la historieta mencionada y cuyo capítulo aquí llevó por título "Genoveva". Obsérvese que Trillo aparece caricaturizado viejo como Don Carlos.

El humor ya netamente irreverente y el género grotesco fueron los pasos que Trillo dio a continuación, con el dibujante Enrique Breccia, en trabajos como *El reino azul* y el cálido *Enigmas del Pami*. Esta última historia nos brinda a un Enrique maestro en el tratamiento del grotesco argentino, al cual trata con delicadeza y ternura como lo vemos al leer su adaptación de *Mustafá* de Armando Discépolo, y en los relatos grotescos porteños de los tramos finales de *El sueñero*, que Enrique escribió y dibujó. En ese momento esta historieta ya era simplemente el título de unas historias independientes y no corría más la tremenda y desaforada saga inicial, que era un viaje fantástico y fanático hacia lo demencial.

Y si mencionamos lo fantástico, el humorismo lo desaforado y lo grotesco encontramos en el personaje Marco Mono a su mejor representante. Apareció con su irreverencia en revista *El Péndulo* en 1979, en una historieta donde campeaba el humor tremebundo. Emparentada con las primeras historietas mundiales cuya temática y fantasía era libérrima, en "Los viajes de Marco Mono" la evolución del medio impone un tratamiento más adulto pero a la vez, y precisamente por ello, más desaforado por estar libre de ataduras morales y de limitaciones propias de la ingenuidad e inocencia de aquellas primigenias historietas dirigidas o tratadas con espíritu infantil. La obra de Enrique Breccia y Carlos Trillo era, para definirla en términos concisos: una historia humorística alocada, desaforada y surrealista.

No sabemos bien, porque no conocemos la intimidad de la creación, si el humor delirante, feroz, corrosivo, amoral, libremente fantástico, alucinado en un clima de aventura del sinsentido y la locura, que priman en *Las Aventuras de Marco Mono* ha sido creado por el mismo Trillo, o ha sido una creación conjunta de Enrique Breccia con el guionista. Esta inquietud se plantea por el hecho de que el dibujante ha

"EL PENDULO" NUM. 3, DE NOVIEMBRE DE 1979, CON CUBIERTA DE FORTIN

seguido con esta tónica temática y la ha exasperado aún más en *Metrocarguero* (con dibujos de Mandrafina) y sobre todo en la ficción humorística más grotescamente libérrima, demencial y terrible: *El Sueñero* (de Enrique, tanto en guión como en dibujos). En ésta se observaba que se había roto el cauce de la cordura y que el dibujo efectista en su tremendismo prima sobre un guión totalmente alocado. A estos extremos no suelen llegar las historias escritas en colaboración; en cambio, a los dibujantes en solitario, en general, suele írseles la mano, abundando en los efectos y el preciosismo de la ilustración y decayendo en relato y narración. Caloi suele opinar lo contrario, pero el gran humorista hace hincapié siempre en el dibujo por afecto y afición profesional. Yo sostengo lo anterior dando también el ejemplo de Horacio Altuna, quien en solitario y ya en Europa exasperó sus grandes habilidades en el dibujo del cuerpo humano y el desnudo, transformándose así en un dibujante de erotismo y pornografía, un subgénero más dentro de la historieta, pero que hizo decaer la consideración que un público mayoritario tenía sobre el dibujante cordobés.

Parecen arropar nuestras inquietudes las siguientes palabras del notable crítico y guionista de historietas, escritor de relatos policiales y periodista deportivo Juan Sasturain: «(....) El humor que cultiva Enrique: humor corrosivo y saludable, jodón y profundo como el que ejercía el viejo Oski, que le bajaba los pantalones a la solemnidad, uno de los pecados capitales.» Sin embargo, es preferible dejar abierta la cuestión pues Trillo también desarrolla temáticas delirantes humorístico / fantásticas en otras historietas, aunque el tratamiento dado a la trama por los dibujantes es más delicado, como ahora veremos.

La poesía fue la protagonista inesperada de su historieta cuando hallamos la parodia "Polución Nocturna" (con Dose), una fantasía poética onírica explorando el mundo de los sueños. El género literario e historietístico denominado fantasía heroica fue nuevamente parodiado por Trillo en "Polución nocturna" que, como sabemos, era un viaje iniciático por el mundo de los sueños y la fantasía. A pesar de ser una humorada disparatada poseía una factura de gran calidad y delicadeza, había poesía en dicha historieta. Esta incursión surrealista, esta exploración por territorios del universo onírico nos permitía apreciar el trabajo de Alberto Dose, quien lejos de desvirtuar el género parodiado realizó todo lo contrario: lo contuvo, lo elevó. Su dibujo era sugerente, cálido, también humorístico a requerimiento del guión, pero el clima que flotaba era de armonía. No era una pesadilla dibujada, era un ensueño ilustrado y, por ello, sentida hondamente. Había "algo", cierta fibra interna, ciertos mecanismos de identificación y proyección del "yo" del lector que tanto Trillo como Dose supieron tocar. Por esa calidad de ensueño impreso, esta historieta caló profundamente, iba al corazón.

Para terminar con este apartado, citaremos que en la revista *SuperHum*® y para el brillante Cacho Mandrafina, Trillo creó Ulises Boedo cuya trama giraba en torno de una invasión cósmica que secaba los cerebros de la gente, y donde sólo un pequeño grupo luchaba contra aquellos invasores. Es una nueva epopeya (trunca) en una historieta que pudo haber sido épica.

[Leer siguiente parte del artículo]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Alberto D. Kloster**, para *Tebeosfera*, 031019. Las imágenes proceden de la colección de **A.D. Kloster**]

ISSN: 1579-2811

CARLOS TRILLO. SINÓNIMO DE ÉXITO, PERMANENCIA Y PERSISTENCIA (parte 2)

Texto de Alberto D. Kloster.

[Ejemplar de la revista *Fierro* en la que fue publicada la historieta "La gallina degollada", de **Carlos Trillo** y **Alberto Breccia**, una de las cimas del arte de ambos autores.. **Haga clic para ampliar, al igual que sobre el resto de imágenes del texto.**]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

3. Historietas de crítica política. Historietas grotescas.

La critica político / social se destacó en "Bosquivia", serie aparecida en revista *SuperHum*® protagonizada por animales humanizados que representaban a personajes reales de la sociedad argentina, en aquel momento dominada por un gobierno militar autoritario. "Bosquivia", ilustrada por el dibujante uruguayo Tabaré, luego por Fortín, fue posteriormente continuada en revista *Magazine* con dibujos de Saborido.

Caben bien aquí las afirmaciones del artista español Luis Bagaría, quien solía decir que su intención en la caricatura era «humanizar a los animales y animalizar a los humanos». Dichas palabras quedan enganchadas a este maravilloso viaje por el mundo del humorismo, con la época de la Argentina Revolucionaria, donde el padre Castañeda realizó la primera caricatura conocida firmada, convirtiéndose así en el primer artista argentino de humor con copyright. El rebelde Castañeda dibujó a un burro rebuznando: «¡Viva el rey!», y claro, solo a un borrico realista podía ocurrírsele expresar tales palabras en tiempos del fervor americano revolucionario e independentista.

Los especialistas internacionales y los jóvenes compatriotas poco informados que hablen de *Bosquivia* aludiendo a la inspiración de *Rebelión en la granja* y patatín y patatán, allá ellos. Los argentinos tenemos a nuestro Castañeda con su burro y a los artistas anónimos que ilustraron las luchas por independizarse de España, y posteriormente las primeras guerras civiles argentinas, utilizando siempre animales como protagonistas. Y es en ellos en quienes nos inspiramos y a quienes continuamos en su labor creativa.

En *Bosquivia* los protagonistas eran los animales humanizados que representaban la sociedad argentina de aquel momento histórico (años 1976-83) pleno de represión, violencia y atropello. Las autoridades aplicaban la ley de la selva donde predominaba la ley del más fuerte y en *Bosquivia* eran representados como opresores los rinocerontes, gorilas y otros prepotentes animales que tiranizaban a los bichos más débiles. También aparecían bichos oportunistas y cómplices como los camaleones o los cerdos burgueses, etc.

Esta historieta derivó de las diferentes caricaturizaciones que los dibujantes y humoristas argentinos efectuaron de los presidentes, las autoridades y los funcionarios gubernamentales durante toda la historia argentina: el zorro, el burrito, el peludo, los gorilas, la morsa, la tortuga. Sumaron a ello las características animalizadas de la sociedad, que el acervo popular incorporó

"HISTORIA EN BOSQUIVIA", DE TRILLO, SACCOMANO Y SABORIDO

PAGINA DE "BOSQUIVIA"

refiriéndose a distintas personalidades, profesiones y actitudes: los buitres y cuervos, las palomas y halcones, la víbora, el caballo, el pato criollo, etc. Bosquivia era la cabal demostración del manejo autoritario y arbitrario que sufría la sociedad argentina. Bosquivia era la actitud saludable de la crítica hacia el medio circundante, a través de la alegoría, el humor y el simbolismo que todos comprendían.

Carlos Trillo en revista *SuperHum®*, se inició como asesor creativo y llegó a encargarse de propia dirección, de la orientación de la revista. Su labor fue destacada ya que estaba en pleno auge la renovación de la historieta argentina, la cual tuvo alcance mundial. Trillo permitió la expresión de dibujantes no ortodoxos ni costumbristas, representando esa apertura en una ampliación en lo temático con la inclusión de guiones menos convencionales. También la mano de Carlos pudo observarse tangiblemente por la apertura de un espacio importante hacia el estudio crítico y la reflexión referidas a la historieta, disciplina que Trillo cultivó con maestría junto con su brillante amigo y colega Guillermo Saccomano. Estas grandes perspectivas se vieron frustradas por decisión de la dirección patronal de Editorial La Urraca, quienes decidieron politizar *SuperHum®* al producirse la apertura política de la sociedad argentina. Trillo no concordaba con esta intempestiva intromisión y dejó la editorial. Posteriormente La Urraca editó *Fierro a Fierro*, la excelente publicación de historietas dirigida por Juan Sasturain y que llevó a la cúspide el trabajo de los artistas argentinos.

El dibujante Alberto Breccia, por ejemplo, luego de utilizar un tratamiento historietístico convencional en sus primeros trabajos, se fue deslizando hacia un lenguaje muy cercano a la plástica y el expresionismo *rosarinoporteño* de Antonio Berni. Partió desde él y lo incorporó a la historieta como un planteo gráfico ideal para plasmar los guiones que le van solicitando. Berni utilizaba el expresionismo a modo de protesta, haciendo hincapié en la temática de hondo contenido social; Breccia, dentro de la historieta, empleó dicho expresionismo concretamente para subrayar y resaltar el ambiente dramático imperante dentro del género con temática fantástica que estaba desarrollando. El trabajo con Carlos Trillo lo encontramos ya netamente compenetrado en ahondar aún más las características plásticas de su trabajo. *Hansel y Gretel, Blancanieves, Cenicienta, La bella durmiente* son los cuentos infantiles que Trillo adaptó, en irónica versión adulta, para que Breccia los ilustrase.. Alberto realizó cautivantes creaciones en collage y vivos colores. Se publicaron en las revistas *Hurra* y *SuperHum®.*

Alberto Breccia profundizó su arte sumergiéndose en una búsqueda estética más personal, orientada hacia la plástica dentro del marco historietístico. Perfeccionó su expresionismo y su acercamiento a lo goyesco en trazos y personajes, clima y ambientación. Trabajó en conjunto con Trillo en: "Donde suben y bajan las mareas" de Lord Dunsany, en "La pata del conejo" de Jacobs y en la historieta "Un tal Daneri", un tipo bravo, pesado y matón del barrio de Mataderos que se ocupaba de sucios crímenes y de amargos casos de mezquinas venganzas. Se destacaba el expresionismo de Alberto Breccia con sus paredones barriales patéticos y grises.. Son algunos episodios: "El duelo", "El bagre", "Ojo por ojo", "Ojos dorados", "La bruja".... También la dupla Trillo / Breccia realizaron "El viajero de gris", "Mr. Valdemar" y otras historietas.

"BLANCANIEVES"

En general, en la producción que efectuó Breccia para *El Péndulo* se destacaba la total presencia de una atmósfera goyesca que nos remitía a la imperante en las *Pinturas negras* y en *Los caprichos*; así lo observamos en "La corte de los milagros" escrita por Carlos Trillo. Por esa vía, el expresionismo que Alberto siguió experimentando lo llevó hasta abrevar en el mismísimo y genial padre fundador de estos climas y ambientes, Goya.

Trillo trabajó con un Alberto Breccia netamente experimentador en la historieta "Buscavidas" perteneciente a la revista *SuperHum®*. Allí se desarrolló una temática oscura realizada con dibujo no convencional; en las imágenes aportadas por Breccia se observaba una búsqueda plástica: deseaba reflejar en los personajes la textura visual áspera, porosa, rugosa de una escultura. El expresionismo de Alberto fue llevado a su cota máxima, buscando plasmar la textura escultórica con blancos y negros a pleno semejando un enfoque de rasgos caricaturesco / grotescos.

Estos últimos personajes realizados por Breccia nos remitían hacia el tratamiento historietístico experimental anticipatorio que efectuaron durante el siglo XIX los primeros dibujantes argentinos que practicaron la narración gráfica en secuencias, la cual todavía no había sido "inaugurada" oficialmente en los Estados Unido pero que ya existía en todo el mundo y se plasmaba con mayor rigor plástico que en las tiras cómicas iniciales.

Cito la página de Eduardo Sojo titulada "Historia negra... y sotanesca", aparecida en la revista *Don Quijote* en 1886 y que es una historieta hecha y derecha. Era un relato en "secuencias con consecuencias" de nueve viñetas en tres tiras (a razón de tres encuadres por tira) con didascalias, o sea texto al pié en verso que separaba cada viñeta de la siguiente. Si bien las tiras no se hallaban enmarcadas, las viñetas estaban perfectamente encuadradas formando una auténtica secuencia historietística y humorística. También es importante observar el uso de iconemas: signos gráficos que muestran sensaciones o sentimientos, tan caros a nuestro género. Esta página automáticamente atañe a realizaciones de Alberto Breccia como "El otro yo del Dr. Jekyll" y otros trabajos contemporáneos del autor.

Las primeras tiras cómicas diarias consideradas como "oficiales" por muchos estudiosos aparecieron en la prensa estadounidense ya certeramente elaboradas, encuadradas y sintetizadas pues, en realidad, fueron producto de la evolución de aquellas experimentaciones gráficas; experimentación que siguió su curso y que halló en Breccia uno de sus más destacados cultores, quien paradójicamente, al buscar su propio camino expresivo, absolutamente contemporáneo, lo llevó – notablemente - a asemejar su arte con el de aquellas manifestaciones originales *preoficiales*.

No debemos olvidar tampoco en Breccia su clara identificación con el género grotesco rioplatense, el cual se desarrolló en la plástica y el dibujo tanto como en el teatro y, en menor medida, en el cine argentinos. Fue en el ámbito teatral donde el grotesco denominado bonaerense, porteño, criollo y / o rioplatense se convirtió en un género muy importante, clave para nuestra cultura. No hay que buscar tantos antecedentes ni influencias foráneas en artistas de tanta personalidad como Alberto, tan cabal representante de la sociedad que lo vio desarrollarse. Yo diría que tanto el pintor Fígari como el dibujante Diógenes "el mono" Taborda (ambos uruguayos) estaban contenidos dentro de la magna y universal obra artística *brecciana*..

Nos dice la teoría que la historieta es una forma de narración y que tiene la particularidad de valerse de dos tipos diferentes de medios expresivos: las imágenes o dibujos por un lado y la palabra por el otro, que transmite el contenido del relato, los diálogos, pensamientos y reflexiones. Por lo tanto resulta una expresión híbrida, compuesta por lenguaje visual + lenguaje verbal. Y si las tiras

están bien logradas, las ilustraciones generan una cadena asociativa con su propia mecánica que hace volar al lector mas allá de la narración explícita, pues los personajes insertados son ficción y por ello nos permiten despegar de la realidad concreta. Pero, como ya vimos, la historieta no es una simple mezcla o combinación de géneros, es la unión indivisible entre dibujo y texto, hasta en una historieta muda, que narra en silencio.

También los dibujantes nos dicen lo suyo. Adolfo Mazzone considera que existen dos tipos de dibujantes: los transportistas, ilustradores rutinarios que copian las ideas y estilos con mayor o menor suerte, y los creadores, quienes con su propia personalidad enriquecen las historias y los personajes protagonistas de ellas.

Alberto Breccia es el paradigma de los dibujantes creadores y en la adaptación del cuento "La gallina degollada", que escribió para él Carlos Trillo, la historieta alcanza los más altos niveles de calidad, expresión y creatividad; y si llega a estas alturas es porque «la jerarquía no está en los géneros sino en los creadores» (Juan Sasturain). Y los creadores en cuestión son los uruguayos Horacio Quiroga, Alberto Breccia y el argentino Carlos Trillo.

PAGINA DE "LA GALLINA DEGOLLADA"

"La gallina degollada" aparecida en la revista *Fierro* núm. 8 en abril de 1985, en la página 78, es una extraordinaria historieta, una de las más notables jamás realizadas y la mejor adaptación literaria sin lugar a dudas. Trillo relata escuetamente la historia a través de cortos diálogos, frases mínimas y monosílabos claves, dejando que el dibujo narre toda la acción. Breccia, en su nivel superlativo, la dibuja con estilo expresionista que resalta el horror y las sorpresas (y fundamentalmente todo ese efecto de la sorpresa final) que provoca el relato original de Quiroga, ese genial y atormentado escritor uruguayo, compatriota del también genial dibujante Breccia.

Trillo respeta a Quiroga en su exigencia de síntesis y condensación de gran severidad, lo mismo realiza Breccia con su dibujo: caracterizar personajes, colocarlos en ambiente, arrancar al lector del desgano habitual, interesarlo, impresionarlo y sacudirlo.

Es una historieta escueta, casi silenciosa. En donde la solitaria palabra "mamá" adquiere una connotación fundamental pues la única persona que jerarquiza dicho vocablo –Bertita- es quien protagoniza la tragedia y su grito de socorro: «¡mamá!» estremece el corazón de su madre y también el de cada lector.

Los recursos tipográficos están utilizados sobriamente. Las diversas intensidades de la voz indicando matices del relato son ilustrados aumentando de forma somera, apenas ligeramente el grueso de la grafía, dentro de un contexto severo. Los escasos diálogos y las expresiones vocales de los protagonistas son expuestos en globos cuadrangulares, secos, los cuales concuerdan perfectamente con la seriedad dramática que impone la historia.

No hay onomatopeyas ni preciosismos que distraigan al lector; nada sobra, nada falta, el dibujo lo cuenta todo y cuando es preciso aparecen las palabras que son claves y fundamentales: «rojo», «mamá», «hija» que simbolizan "sangre", "terror", "dolor". Es una historieta contenida y a la vez muy dinámica, cuyo tempo narrativo se acelera hacia el final cuando se desencadena la tragedia.

Al ser "La gallina degollada" una historia truculenta en su mismo origen («una Obra maestra del horror familiar, fábula tenebrosa sobre la niñez y el parentesco» según Ricardo Piglia), Trillo y Breccia, al optar por una adaptación más cerebral y no historietística (sin onomatopeyas ni gritos ilustrados en zigzag, sin escenas detalladas explicitando la tragedia cuadro a cuadro, golpe a golpe) cerraron filas en torno a un estilo basado en la ilustración sobria en secuencias, dejando de lado los tan mentados y, a la postre, tan contaminantes recursos identificatorios de la historieta. Si la hubieran adaptado al más puro estilo género negro, o sea como

Torpedo, el resultado final hubiera sido rutinario, una exhibición de atrocidades como suelen mostrarnos, siguiendo las convenciones del género negro, Bernet y Abulí. En definitiva Trillo / Breccia adaptaron una obra literaria de Quiroga con un concepto historietístico estéticamente adulto, serio y contemporáneo e impusieron nuevos parámetros artístico / creativos.

4. La aventura.

«La AVENTURA es un valor, una alternativa para vivir y dibujar porque pone en movimiento valores absolutos; el cuerpo la emoción, los sentimientos, la ternura» (Sasturain), y también: «La historieta cuando está bien hecha crea complicidad entre el lector y el dibujante, estimula a pensar, a imaginar lo que el dibujante insinúa» (Alberto Breccia). Uniendo estas dos afirmaciones obtenemos como resultado la Aventura en su máxima expresión: la serie *Alvar Mayor* de Carlos Trillo y Enrique Breccia.

TAPA DE UN EJEMPLAR DE "SKORPIO" QUE CONTIENE OBRAS DE LOS TRES "RIVALES" TRILLO, WOOD Y COLLINS

Alvar Mayor es el gran personaje universal por antonomasia de Carlos Trillo, se lo considera hecho de la misma sustancia inherente a la leyenda. Como relato de todo buen escritor argentino, Alvar está basado en textos que fundamentan la cultura occidental (incluyendo también a la República Oriental del Uruguay de Alberto Breccia).

Se vislumbra en su trama la presencia de mitos reales y mitos literarios, encontramos tanto al poema caballeresco como la novela romántica moderna y por supuesto la épica de la historieta argentina y sudamericana no está ausente, hermanándolo con Nippur de Lagash y Dago, héroes inmortales desarrollados por la brillante pluma del gran guionista paraguayo Robin Wood (Ñande chámigo porá tiene payé). También están presentes espiritualmente en las historias de Alvar Mayor: Homero, Dante, Ariosto, Rabelais, Cervantes, Shakespeare, Goethe, Melville, Hemingway; en una palabra hallamos a Borges y a Cortázar, y a tantos otros argentinos poseedores de esa cultura universal que Trillo homenajea a través de su mítica historieta. Yo afirmo que es mérito de los argentinos haber difundido una cultura universalista sin haber ejercido nunca presión política ni económica, pues Argentina jamás formó parte de ningún imperio, ni ejerció ningún tipo de dominio sobre otros pueblos.

En la saga de *Alvar Mayor* también se perciben conceptos de Freud, pues Alvar es a la vez una exploración metafísica del alma humana y una alegoría que indaga las inquietudes y el significado de la existencia. Hallamos asimismo climas oníricos y surrealistas en su andadura en viñetas; y aquí debemos resaltar el acierto de los teóricos que nos dicen que la historieta es una forma de narración que condensa en sus cuadros toda la fantasía de aventuras que caben en el pensamiento humano. Por ello su mundo es complejo y en él caben todos los elementos y todos los temas: hombres, cosas, animales, naturaleza, y todo lo insólito, desconocido y original que pueda concebirse. Alvar Mayor es una de las cabales representaciones de dichos conceptos y en su trama aventurera incide un alto contenido simbólico.

Alvar se enfrenta en sus historias con personajes que simbolizan la belleza, el amor, la envidia, la vida, la muerte, la maldad, la juventud, la vejez, la codicia, la traición, la esperanza... Doy simplemente un ejemplo: La historieta "Otra versión del cuento" está protagonizada por una jovencita que recorre el bosque, una anciana solitaria y un joven corpulento de aspecto lobuno. Uno infiere que se trata de *Caperucita roja* con un tratamiento más adulto, y sin embargo finalmente se transforma en *La bella y la bestia* pero con final trágico. Los jóvenes son dos enamorados y por ende simbolizan el amor y la ausencia de discriminación mientras que la vieja representa, a la postre, tanto a la envidia como a la locura y no a la bondad como se presumía. Alvar aquí actúa como un entrometido y engañado por las mentiras de esa vieja que se enfrenta y derrota al joven

matándolo. Alvar pasa por ello a ser tan antipático como la anciana, pues descargando su espada salvaje mata al Amor (con mayúsculas) y hace vencer a la envidia. El escupitajo final de Alvar Mayor hacia la vieja, al comprobar su demencia, también debe serle espetado al propio caminante por entrometido. La gran mayoría de las historias de Alvar Mayor poseen ese mensaje simbólico señalado y si es oportuno y necesario Trillo, el autor, hacen quedar mal parado hasta al propio héroe de la historieta –como observamos-.

Enrique en los inicios de la saga plasmó el dibujo con estudiado costumbrismo histórico, luego el trazo se hizo más fluido, liberándose. La presencia femenina con las hieráticas damas castellanas iniciales daba paso luego a muchachas más exóticas de mirada soñadora, cabelleras revueltas y túnicas sueltas luciendo una sensualidad natural.

"TIT-BITS" NUM. 28, DE OCTUBRE DE 1977 CON LA OBRA DE TRILLO Y A. BRECCIA "NADIE"

Alvar Mayor daba comienzo a sus aventuras en tiempos de la conquista española de América y, transformado en el viajero infatigable, se internaba en el épico mundo de una América ancestral mágica y a la vez real, desentrañando la esencia misma de la tierra que camina al recorrer sus imponentes montañas, cruzar sus caudalosos ríos y visitar sus enigmáticas ciudades. Su peregrinación a través del continente le brindaría varios compañeros de ruta, el indio Tihuo, la bella y oportunista Lucía, y en esa búsqueda obsesiva de lo inextricable Alvar Mayor luchará permanentemente, pues su destino es cosechar innumerables rivales, sortear aquellos enemigos que le impidan continuar con su periplo.

La serie se publicó en revista *Skorpio* de Editorial Récord entre los años 1977 y 1983, en 57 episodios. De las obras de Trillo, fue la historia preferida de los lectores de revistas con relatos completos, y llegaría a ser muy admirada en Europa. La historieta *Alvar Mayor* es bien argentina, es universal.

Trillo, incansable, continuará creando más y más historietas: *El peregrino de las estrellas* (con Enrique Breccia); la historia de espionaje "Nadie", dibujada en estilo convencional por Alberto Breccia para *Tit-Bits* (tal vez sea la última que encaró Alberto de modo tan tradicional); *El loco Chávez* (con Altuna) para *Skorpio*; *Las puertitas del señor López* (con Altuna) en *El Péndulo* en 1979 y *Hum®*, en diciembre 1980; *Charlie Moon* y *Merdichesky* (ambas de Altuna); las *Historias mudas* unitarias magistralmente dibujadas por Mandrafina: "El mago", "El cartero", "La bailarina", "La manzana", etc. Estas *Historias mudas*, publicadas en *SuperHum®*, son grandes perlitas de la tragicomedia universal. En la misma publicación aparecieron: "El payasito", que representa la ternura, dibujado por Sanyú; "Loco Jones" con Lito Fernández: la vida posterior de un héroe y su chica rescatada; *Buscavidas* (con A. Breccia); *Ulises Boedo* (con Mandrafina); Sección "Hacé la corta" (con varios); *Buenos Aires Punk* (con Sanyú)... En la revista *El Péndulo* escribió "La corte de los milagros" para Alberto Breccia, historieta publicada en 1979.

"EL CARTERO" DE TRILLO Y MANDRAFINA

En su faceta de crítico e investigador, Trillo escribió junto con Guillermo Saccomano la sección "La historia de la historieta" en la revista *Tit-Bits*, luego recopilada y publicada como libro en su edición completa como *La Historia de la historieta argentina* bajo el sello Récord. En esta misma faceta escribió la sección llamada "El club de la historieta", también con Saccomano y desarrollada para la revista *Skorpio*. El mentado tándem publicó asimismo artículos en la revista fantacientífica *El Péndulo*, de Editorial La Urraca, entre ellos el riguroso "Contra los defensores de pobres". Como detalle vale la pena decir que la revista de fantasía y ciencia ficción *El Péndulo*, fue en su momento internacionalmente votada como la mejor revista

de todo el mundo de su género, mas no sólo fue galardonada por ser la mejor de su propia época, sino la mejor de todos los tiempos. Aquí debemos brindar nuestra felicitación por la tarea a su director Marcial Souto, nacido en España (Galicia), quien supo combinar las distintas especialidades de la ciencia ficción con ese punto de vista universalista tan rioplatense, tomando lo mejor de cada época y lugar. Digamos al pasar, y para no extendernos en demasía, que grandes literatos rioplatenses como Bioy Casares, Lugones, Quiroga, Borges, ya cultivaban el género fantástico y éste último narrador en 1928 había escrito una serie de magníficos artículos periodísticos analizando el género para la revista popular *El Hogar*; dichos artículos se recopilaron muchas décadas más tarde en un libro llamado *Borges: textos cautivos*. Al respecto, el escritor uruguayo Angel Rama expresó: «Borges es el primer americano que ve en su totalidad el fenómeno nuevo del siglo XX, el de una cultura universal y no exclusivamente europea, y que intenta engranar a América en ese concierto que supera la fácil oposición de Oriente y Occidente.»

[Leer siguiente parte del artículo]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Alberto D. Kloster**, para *Tebeosfera*, 031019. Las imágenes proceden de la colección de **A.D. Kloster**]

ISSN: 1579-2811

CARLOS TRILLO. SINÓNIMO DE ÉXITO, PERMANENCIA Y PERSISTENCIA (parte 3)

Texto de Alberto D. Kloster.

[Viñeta de *El "loco" Chávez*, típica por cuanto muestra el ambiente que prima en la tira (el cotidiano argentino, con sus modismos y preocupaciones tópicas) y también su importancia (el anuncio de la boda del "loco" conmocionó a sus conocidos de ficción y también a la Argentina toda). Obra de **Trillo** y **Altuna**. **Haga clic sobre el resto de imágenes del texto para ampliarlas.**]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

5. Historieta social.

Horacio Altuna dibujó para Carlos Trillo historietas notables que alcanzaron gran popularidad. Trabajaron desde 1973 para revista *Satiricón* y luego lo hicieron esporádicamente hasta que finalmente se unieron para crear personajes inolvidables, como El loco Chávez, personaje que identificará por siempre a Trillo en la República Argentina y que nació en la contratapa del diario *Clarín* el 26-VII-75.

Dibujada por el virtuoso Horacio Altuna, *El loco Chávez* fue la primera historieta argentina contemporánea, no solo por su trama sino también por su dibujo y ambiente. En la contratapa del diario se situó en el espacio dedicado a la historieta de factura seria (el primer lugar), ocupado habitualmente por relatos gauchescos, mientras el resto de las historietas de la página seguían siendo usualmente tiras humorísticas o chistes.

El loco se presentó como un tipo piola y simpático, hincha de Racing Club y periodista, pero periodista era chanta y mediocre, perfecto representante del hombre común de clase media. Como buen chanta era rápido para zafar de los acontecimientos, los cuales acaecían alrededor de él transformándolo en testigo y observador de la realidad circundante. No obstante su decisión personal de eludir todo protagonismo, terminaba involucrado en el discurrir mismo de la existencia humana constantemente y por imperio de las circunstancias, protagonizando así historias urbanas de índole costumbrista. En general, el tono de la tira fue melancólico, de contenido humanista y social; es más, los permanentes romances que se iban mostrando no impedían la aparición habitual de la reflexión. Y *El loco Chávez* como historieta reflexionaba sobre la realidad argentina: Las charlas de los muchachos en el café son las típicas charlas argentinas, ligeramente filosóficas y metafísicas, pero, por supuesto, fundamentalmente se habla de minas y de fútbol.

Rep, en su historieta "El recepcionista de arriba", le hacía decir a Isidoro Cañones en las puertas del paraíso tras haberlo "matado": «– En fin, yo fuí el porteño tipo, el ideal del porteño, hasta que me tapó El loco Chavez, Así le va a ir a ese...» Rep concluía la historieta con esta reflexión: «Isidoro Cañones fue un personaje que alimentó la fantasía de play boy de muchos argentinos, ahora hay otros personajes que lo han suplantado, pero para alimentar la fantasía de clase media de muchos argentinos.» Esto sucedía en diciembre de 1980 y en la revista *Hum*®. Hoy, un

cuarto de siglo después, Isidoro sigue vivito y coleando haciendo de las suyas y El loco ya es un recuerdo como lo es como la antigua clase media argentina.

"El loco Chavez", tira del 29-X-1983

El loco fue desplazado y reemplazado hasta por su mismo autor quien dijo: «El negro es más moderno que El loco , tiene que ver con el período posterior al 60, sus tristezas, sus frustraciones. Cambió el lenguaje. En las dictaduras se usaban frases que sutilmente querían decir algo; ahora se llama las cosas por su nombre».

La "profecía" y la "muerte" proclamadas por Rep no se cumplieron en la realidad, mientras que el "reemplazo" sí murió joven. «- Así le fue a ese» diría hoy el Isidoro Repiano.

El loco Chávez fue llevado a la tele en formato de telecomedia pero fue inmediatamente censurada. Carlos Rotundo personificaba al periodista chanta y como Pampita (la espectacular fotógrafa, novia dEl loco) actuaba la hermosa Adriana Salgueiro, una Pampita real y de carne y hueso. Rotundo, censurado por injustas causas ajenas a su labor, habiendo llegado a la cima personificando a El loco , jamás se recuperó de ese traspié y cayó en el ostracismo.

En la tira publicada en *Clarín*, la barra de amigos de café de El loco Chávez, quienes se reunían en el "Bar El buen trato", estaba integrada por el atribulado y psicoanalizado Malone, el mejor amigo de El loco (retratado con la cara de Guillermo Saccomano), Balderi, el jefe de la redacción, el gordo Juan, compañero de trabajo de El loco y Homero, el viejo sabio, reflejo de los antiguos poetas y filósofos de café de la ya pasada época tanguera.

TIRA DE "EL LOCO CHAVEZ APAREDIDA EN CLARIN, EL 31 DE ENERO DE 1985

Ellos charlando entre sí y con El loco ya ausentado, despidieron la tira el 11 de noviembre de 1987 y le cupo a Homero interpretar la reflexión postrera diciendo: « El loco no se va a terminar de ir nunca» apareciendo luego la palabra Fin.. Sin embargo esa no fue la última tira de la historieta, pues siguió apareciendo por tres días más: El día 12 la tira en blanco mostraba solo esta leyenda «Sí leyeron bien: Fin»; el 13 un operario dibujado retira los carteles identificadores de título y autores; hasta que finalmente el 14 de noviembre, dentro de una tira absolutamente despojada de texto e imágenes, se asoma Balderi diciendo:«Y se fue nomás», dando así la puntada final.

Esta larga despedida se fue realizando durante más de una semana, dándole a la tira el aire melancólico y nostálgico de un tango. Así, vimos al protagonista despidiéndose de sus compañeros de redacción y su fuerte abrazo con Balderi, luego Pampita y El loco se despidieron de Malone, el mejor amigo de la pareja, simplemente con un chaucito a pedido de éste, como si mañana nomás se volvieran a ver. Hasta que el 10 de noviembre, tanto Pampita como El loco dejan el departamento y antes de cerrar la puerta se despiden del público con un beso. Éste es el verdadero final, como el de las viejas y queridas películas argentinas que finalizaban con el beso final de sus protagonistas. Así terminó la historieta *El loco Chávez*, con el protagonista y su mujer más querida, Pampita, yéndose juntos a emprender una nueva vida lejos de su Patria pues ambos partían para radicarse y trabajar en España, aquella vieja Madre Patria.

Esta situación fue reflejada con tanto sentimiento en los dibujos que llegaban al corazón, porque reflejaban la propia historia de Altuna, quien viajó desde la Argentina hasta España para reemprender una nueva historia. Curiosamente lo que antes eran casos muy precisos y especiales, luego se convirtió una constante en estas tierras, comenzaron a emigrar miles de argentinos repitiendo el destino nómada de sus antepasados que habían llegado desde lejos a este suelo.

Surgido en una época donde se manejaba un estricto código de publicación, en donde las curvas femeninas no se podían mostrar, la exhibición de mujeres en la

tira *El loco Chávez* era un tema obligado de conversación, pues no sólo era una osadía artística donde se admiraba la gran aptitud del dibujante, sino que esas imágenes representaban de por sí una apertura, una renovación de la sociedad. Esas mujeres dibujadas eran primordialmente la bella Pampita y otras ocasionales protagonistas como Gato u Olvido. A pesar de las anteriores afirmaciones, jamás en los cientos de tiras que se publicaron de El loco ni en las miles de viñetas que compusieron su historia completa hubo un desnudo. Por ende, las historias "destapadas" que se publicaron sobre El loco Chávez en Europa deben considerarse otra historieta; esas publicaciones en las ediciones europeas invalidan muchas de las afirmaciones que he realizado líneas arriba, por ello ese Chávez europeo me resulta ajeno, como en general toda la producción argentina "reelaborada" o lisa y llanamente realizada exclusivamente para Europa. Le compete exclusivamente a este público del Viejo Continente. reflexionar sobre esas historietas, aunque sin olvidar el origen y desenvolvimiento argentino de las mismas.

El negro Blanco es quien a continuación apareció ocupando el espacio dejado por el famoso Chávez. La trama se aligeraba y se modernizaron los conceptos, adaptados a los tiempos que corrían. Ya no se reúnen los amigos con un cafecito a reflexionar sobre las cuestiones de la vida y la sociedad; el grupo del Negro es más liviano y se reúnen para comer, mientras sus intereses tienen que ver con distracciones, mujeres y negocios. Sobre esa nueva sociedad que deja de lado las inquietudes sociales para aferrarse a lo netamente individual; esa sociedad que deja de apreciar la cultura para interesarse por la farándula de ricos y famosos y el afán por figurar. Esa nueva sociedad que, como aspecto positivo, deja de lado las pesadas cargas de la censura y la política autoritaria que antes debió sufrir y soportar. Ahora la cosa es más abierta, directa, no hacen falta expresarse con subterfugios ni alegorías, se respira un aire de más libertad. *El negro Blanco* se instala pues como una historieta que cuenta las peripecias de un periodista alegre y mujeriego, sin más pretensiones que mostrar el costado sentimental de todos sus protagonistas y utilizar el buen humor permanentemente. Es el nuevo porteño joven de clase media quien, por supuesto, es un chanta simpático y piola, como corresponde.

Las mujeres tienen ahora mucho más protagonismo que en las historias precedentes. Ellas ya son más libres e independientes, todas con actividades profesionales u otras diversas, a la par compitiendo y superando a los hombres. Este despegue e incorporación masiva de la mujer a la fuerza de trabajo y su inserción en las tareas de la sociedad externa, fue un fenómeno que acaeció en dicho momento y la tira así lo reflejaba. Ellas son Flopi (inspirada en la modelo Araceli González), Chispa, Agatha, la doctora Caramelo, etc. Todas conformando el arquetipo de la mina argentina y universal, dibujadas con la excelencia del arte de Ernesto García Seijas, el mejor dibujante realista argentino, quien luce su gran calidad a lo largo de todo el tiempo que se publica la tira.

TIRA DE "EL NEGRO BLANCO" PARA CLARIN, DE 25 DE MAYO DE 1988

Como Trillo siempre había recurrido a personajes secundarios importantes, para *El negro Blanco* eligió al periodista Marcucci, existente en la vida real, llevando a la historieta los pintorescos enredos que protagoniza en su devenir cotidiano, fundamentalmente con mujeres, por ser un conquistador nato aunque su imagen difiera con los parámetros requeridos para éstos.

En suma, *El negro Blanco* es más superficial, ya no toca temas comprometidos, de índole política, porque la sociedad ya estaba agotada de ello. La tira *El negro Blanco* fue un paso de comedia y resulta de la suma de los romances, enredos y andanzas del negro, más las peripecias de Marcucci y la incorporación de hermosas mujeres de vida independiente, sumándole a ellos unos ridículos villanos de pacotilla (aunque uno de ellos acaba de reconstruir un teatro en una gran capital ibérica).

Las andanzas de *El negro Blanco* aparecieron desde noviembre de 1987 y llegaron hasta septiembre de 1993. Aunque el lenguaje y el tratamiento de los temas relativos al sexo son más directos que en otros tiempos, en la tira de *El negro Blanco* no aparecieron desnudos. Por ello el párrafo aplicado a *El loco Chávez* lo reitero con respecto a *El negro Blanco*: sus historias europeas al ser "destapadas" difieren sustancialmente de las argentinas, por lo tanto me resultan ajenas, por ende dejo su crítica en manos europeas más competentes que las mías.

6. Metáforas.

Las puertitas del señor López fue una obra de Trillo / Altuna que alcanzó gran repercusión desde que apareció en la revista *El Péndulo* en octubre de 1979.

El señor López es un empleado, un oficinista tímido, gordito, petiso y algo pelado; siendo chicato, usa anteojos y, dominando por su mujer, había encontrado la manera de ser otro. En determinado momento, en su trabajo, en el café, en su propia casa, etc., López entra al baño y abre así el universo fantasioso de sus mágicas puertitas. Como una Alicia masculina y adulta, López entra a su mundo idealizado donde hermosas mujeres lo halagan y a las cuales él puede abandonar sin remordimiento para retornar a su opresiva realidad. Para su propio deleite espiritual, López puede entrar al universo mítico del pasado en donde puede ver cantar al mismísimo Carlitos Gardel, el zorzal criollo, y tantas otras maravillas más; aunque detrás de esas puertitas también lo juzgan, recriminan y reprenden, obligándolo raudamente a volver a su rutinaria pero tranquila cotidianidad.

Esta maravilla de la fantasía y el humor argentinos se expandió hacia todo el orbe y hasta llegó a ser realizada en cine con gran éxito de público y crítica, recibiendo honores y premios. Dirigió la película el cineasta Alberto Fischerman y fue protagonizada por Lorenzo Quinteros, Katja Aleman y Mirta Busnelli.

En *El último recreo* de Trillo / Altuna, que apareció desde el número 18 de revista *SuperHum*® del mes de junio del año 1982, abunda la ternura y la esperanza dentro del dolor y la tragedia pues es una historia protagonizada por chicos sobrevivientes de una hecatombe universal, ya que ha sido arrojada la *sex-bomb* que mata a las personas desarrolladas sexualmente, tanto adultas como jóvenes; y sobreviven solamente los niños.

En ese mundo de la post bomba, del post resplandor, se narran distintos episodios, unitarios pero coherentes con el desarrollo de la temática madre. En esa "república de los de niños" de *El último recreo* hay conductas que repiten el comportamiento adulto en situaciones extremas, violencia, individualismo, mezquindad; pero el dolor, la tragedia que ensombrece para siempre la existencia de esos nenes no impide la afluencia del humorismo, la parodia y la picardía inocente. El capítulo con Andrea del Cuore es demostrativo de esa afirmación, pues allí una niña ex actriz muestra un comportamiento lleno de oportunismo y picardía, aunque su cabecita tan imaginativa se haya quedado volando, suspendida en el mundo de la ficción y fantasía. Mientras, resulta conmovedor el capítulo "Cosas que quedan en el camino", donde la frase «crecer de golpe» queda gráficamente expuesta en el abandono obligado y conmovedor de las cosas materiales más queridas por los niños (sus chiches, muñecas y juguetes) en su camino, ligeros de equipaje, hacia el mundo del mañana: el de la esperanza.

Trillo y Altuna realizaron otras historietas en conjunto como *Merdichesky*, un policial negro en clave de humor; *Charlie Moon*, un adolescente que vive en los Estados Unidos en la década de 1930, la del *crack* y los gángsteres. Altuna en solitario endureció su temática e imágenes en *Ficcionario* en una ambientación de ciencia ficción apocalíptico / erótica; luego con *Trillo* mantendría la tónica en *Circuito cerrado*.

FRAGMENTO DE UNA PAGINA DE "CUSTER"

Custer es la historia (de Trillo y Bernet) de la vida real de una mujer seguida paso a paso por la televisión; es la historieta que nos muestra la filmación de una mujer que a su vez está siendo filmada. Esta joven Custer en realidad está actuando, no está aconteciendo la auténtica vida real de una persona, aunque lo parezca; como tampoco la muestran los actuales programas que filman la vida de la gente para que se entretenga el público. Debemos aquí rescatar como un gran mérito anticipatorio los planteamientos de Carlos Trillo pues Custer es un clarísimo

antecedente de películas como *The Truman show* y de los *reality shows* al estilo "Model flat", por citar alguno. A las aventuras, dramas y peripecias de Custer la observaban los habitantes de la ciudad de Alphaville, a "Model flat" lo observan los espectadores de Fashion TV de todo el planeta. Es un entretenimiento más, como espiar a los vecinos desde la ventana o el balcón, o mirar por el ojo de la cerradura como hacen los niños. Si debemos ubicar algún antecedente literario sobre esta temática debemos recurrir a los inefables e infaltables Borges y Cortázar quienes en "Tema del traidor y del héroe" (Borges) e "Instrucciones para John Howell" (Cortázar) desarrollan contenidos semejantes.

Y la Argentina aún no tiene el Nobel en Literatura, ¿Proponemos a Trillo?, pues hombre, con todo lo que escribió....

Cito a Trillo / Saccomano: «La dependencia y la impostación congénita de nuestras artes, pueden extenderse a la crítica»... ¡Y Olé!

[Leer la siguiente parte del artículo]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

[© 2003 **Alberto D. Kloster**, para *Tebeosfera*, 031019. Las imágenes proceden de la colección de **A.D. Kloster**]

ISSN: 1579-2811

CARLOS TRILLO. SINÓNIMO DE ÉXITO, PERMANENCIA Y PERSISTENCIA (y 4)

Texto de Alberto D. Kloster.

[Imagen tomada del proyecto de animación *CyberSix*, basado en personajes creados por **Trillo** y dibujados por **Carlos Meglia** (hemos tomado la imagen de *www.imaginaria.com.ar*). **Haga clic sobre el resto de las imágenes de la página si desea ampliarlas.**]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

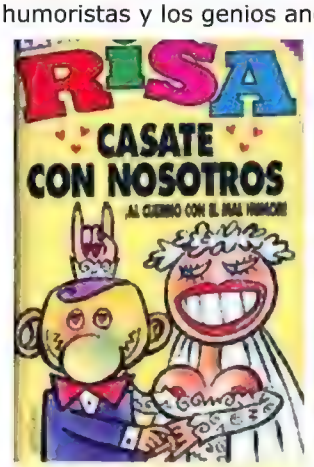
7. La internacionalidad.

Trillo, apelando a su amor por el humorismo editó *La risa* en épocas bravas.

Entre 1990-2000 se produjo la decadencia de la historieta argentina: Relatos incoherentes, dibujos estrafalarios, historias confusas, emprendimientos editoriales suicidas. Los mejores exponentes fallecieron entonces; los creadores viajaron al exterior, pensando en otros mercados. El humor gráfico y periodístico resultaba antipático, reiterativo y gorila, siempre hostigando a las autoridades –que son democráticas- utilizando un estilo ya perimido que surtía efecto en épocas de la dictadura militar pero que ya estaba hastiando a la población necesitada de algo más esperanzador y optimista. La historieta de hoy es sumamente intelectualizada por los sectores académicos, y como dice Carón: «La excesiva teorización, las investigaciones de la crítica, contribuyen a encubrir el arribo de la decadencia».

En esa etapa de crisis apareció revista *La risa*, como un soplo humorístico refrescante dirigido hacia el público de jóvenes / adultos sexualmente activos.

Carlos Trillo era el Editor responsable de la revista humorístico / picaresca de pequeño formato. *La risa* contenía humor, chistes e historietas todos de contenido erótico. El secretario de redacción era Juan Carlos Muñiz y «Colaboran dibujantes, humoristas y los genios anónimos del humor popular».. El globo editor S.R.L. era la firma editora. El eslogan de la revista fue «Casate con nosotros» y su declaración de principios se encuentra en el texto titulado: «Casate con nosotros - ¡Al cuerno con el mal humor!-». Y contenía estos versos: «Si los políticos te tiene patilludo / y el patilludo te tiene medio seco / si en los bolsillos solo queda un hueco / y andás tirado como un felpudo // Si la ingeniera te ha quitado el tono / y si perdió tu equipo el campeonato / si en el amor te hiciste la del mono / y a veces te sentís un pobre gato // No te calientes y seguí el consejo / que te brindamos con amor fraterno / usá la risa que es remedio viejo / y a todo malhumor, mandalo al cuerno. »



CUBIERTA DE "LA RISA" NUM. 1, OCTUBRE DE 1991

Esta propuesta jocosa a la postre no tuvo éxito en un mercado ya totalmente restringido en sus ventas y ocupado en su área humorístico / erótica por la revista *Sex Humor*, publicación ya veterana de Editorial La

Urraca que tampoco resistirá el cimbronazo del fin de milenio, cimbronazo que sufrimos duramente los argentinos.

Yo siento un extrañamiento respecto a Carlos Trillo y lo explico en las siguientes líneas.

Afortunadamente, y gracias a *CaZados* en el año 2002 se recuperó a Trillo para la historieta argentina cuya temática es propiamente nacional. Pero para los jóvenes nacidos y crecidos en los años noventa Carlos Trillo era un guionista de raros superhéroes que relataba extrañas y dramáticas historias pseudo científicas que acontecían en ciudades de fantasía. Mientras que para los también jóvenes investigadores de hoy Trillo era un contador de historias hechas especialmente para el público europeo y cuyos títulos y personajes llevaban nombres variados, en diversos idiomas.

En la Argentina todo eso produce extrañamiento, primero porque la historieta argentina siempre tomó a los superhéroes en solfa, o como un paso de comedia; y digo más, el mismo Carlos Trillo hizo que la parodia humorística fuese el género historietístico que lo identificara durante muchos años. Paradójicamente, y producto de la profunda crisis de la historieta argentina, hoy en día los creadores autóctonos trabajan -aquí y en el exterior- para las editoriales internacionales escribiendo y dibujando sobre superhéroes. Se concluye entonces que los creadores argentinos perdieron su identidad y su propia personalidad como exponentes de una determinada escuela de dibujo y factura de historietas. Trillo no es la excepción -aunque él tiene la fortuna de haber creado historietas de superhéroes internacionales convincentes y con éxito y repercusión-. Pero, escépticamente decimos que son superhéroes al fin y al cabo, y tradicionalmente dichos personajes no identificaban al cultor argentino de historietas.

El segundo punto del extrañamiento surge por las historietas netamente europeas o internacionalistas de Carlos Trillo. Aún se recuerdan las quejas de este autor por haber debido titular a instancias del editor con el nombre "*Charlie Moon*" una historia que debía llamarse *Carlitos Luna*, y, sin embargo, *Charlie Moon* podría haber sido tranquilamente un vecino o pariente nuestro descendiente de europeos, pues su nombre no es tan extravagante. Pero en la actualidad, y desde hace unos años -y esto sí que es un hecho- los títulos, las historias y los personajes de Carlos poseen nombres exóticos, extraños, lejanos, a los cuales es necesario traducir para ver su significado; todos son realizados para gente de otro lugar y con otra cultura.

Y no es que en la República Argentina jamás se hayan dibujado y llevados a la historieta relatos desarrollados en otras latitudes. Al contrario, la historieta argentina (como toda la cultura del país) siempre fue universalista. Pero dichas historias se efectuaban pensando siempre en el público local o de habla hispana, público a quienes se dirigían afectiva y primordialmente. Por ello las historias del oeste se llamaban *El cobra* o *El hombre de Richmond* y sus protagonistas poseían nombres cortos y de impacto.. Las historias policiales se llamaban *Precinto 56* o *Serie negra*. Y las de acción y combate se denominaban *Aquí la Legión*, *Los cruzados*, etc. En cambio, y reitero, produce extrañamiento, lejanía espiritual, ver estos títulos de Trillo: *Light & Bold, CyberSix, Sick bird, Spaghetti brothers, Irish Cofee*, etc. (todos pensados para ser fácilmente comprendidos en otras latitudes y por otras idiosincrasias). Hay que acostumbrarse a dicha situación, es lo que la historia nos indica que debemos asumir en el siglo XXI; y es sobre esta etapa, ya netamente internacional en la carrera imparable de Carlos Trillo, lo que debemos tratar a continuación.

DOS TIRAS DE LA OBRA DE TRILLO / MEGLIA "IRISH COFEE"

Carlitos Meglia desarrolló para Carlitos Trillo la

historieta *Irish Cofee*, un detective con superpoderes mentales que se publicó en la revista *Puertitas,* desde el núm. 3, y permitió a Meglia alcanzar importantes niveles de popularidad al ser llevada al diario *Clarín* de Buenos Aires. Este dúo carlesco recibió el espaldarazo del éxito universal al realizar la célebre historieta *CyberSix*, la cual se inició como una serie de doce páginas semanales que terminó proyectando a sus autores hacia una popularidad de alcance universal.

CyberSix es un personaje que ha llegado a superar, a eclipsar a sus realizadores, tomando prácticamente vuelo propio. Su trama nos habla de un experimento científico aberrante realizado por un ex científico nazi, experimento relacionado con la manipulación genética. Una joven es la única sobreviviente de esa perversa investigación y debe huir para salvar su vida; cuando sus verdugos perseguidores la acosan ella elige ocultarse en la ciudad de Meridiana adoptando una doble personalidad. Así encontramos a CyberSix transformada en un joven y discreto profesor de literatura durante el día y a una espectacular, poderosa y sobrehumana mujer durante la noche. En esas horas nocturnas Cyber debe nutrir su organismo con la sustancia, lo que la obliga a protagonizar una guerra sórdida e implacable.

Con este personaje de Tillo y Meglia, la historieta argentina se expandió más allá de los mercados y países que le eran habituales para alcanzar espacios en territorios tan alejados y difíciles de penetrar, culturalmente hablando, como el Japón y los países centrales anglo parlantes. Aunque debemos reconocer que esta no es una historia propiamente argentina, sí lo son sus creadores, quienes, abandonado la proverbial aprehensión y el tradicional rechazo de los artistas argentinos hacia los superhéroes, han elaborado esa propuesta original y atractiva para todos los públicos del planeta.

La historieta de Trillo / Meglia fue llevada a la televisión. Los guiones corrieron por cuenta de Ricardo Rodríguez, la dirección fue de José Luis Mazza, la producción de Patagonik TV group y Luis Gandulfo. Los episodios fueron considerados deslumbrantes para la televisión local, decididamente cinematográficos, pero a pesar de ello no tuvo éxito. Incorporaba a CyberSix la espectacular modelo top argentina Carolina Pelleriti, hoy una actriz correcta pero en aquellos momentos carente de experiencia. También *CyberSix* pasó al formato de los dibujos animados (producción canadiense / japonesa, Fox-HBO, de 1999-2000).

De historieta, *CyberSix* lleva más de cuarenta volúmenes, en álbumes de aproximadamente unas cien páginas cada uno. Ha sido un rotundo éxito mundial, un fenómeno a nivel universal que es poco conocido en la Argentina mientras se publica en todo el planeta. Su página en internet (en inglés) ha sido visitada por seguidores de todo el globo que expresan su admiración hacia el personaje.

Meglia también realizó un trabajo denominado *El libro de Gabriel* que Trillo reformó y pulió para Eura.

Las historietas más recientes de Carlos Trillo son: *Slot machine* (con Altuna); *El contorsionista* (con Mandrafina, filmada por Juan Campanella). Trillo ha escrito parar Jordi Bernet: *Light & Bold* y *Ivan Piire*.. Clara de noche (de Trillo / Maicas) fue publicada en *Página 12* en 1999. Trillo escribió para Risso: *Fulú, Simon, Chicanos, Video noir, Boy vampiro, Bordeline, Humor revisitado*. En 1998 salió *Misterios de la Luna roja* (*Genios*). Trillo escribió para Meglia *Irish cofee* (desglosado en 1987-92 en *Clarín*), *Livevil*. Con el Cacho Mandrafina trabajaron en *Husmeante, Dragger, Cosecha verde, El Iguana, Spaghetti brothers, Viejos canallas*. Con Horacio Dominges hizo *Hyter de Flok* (*Puertitas* 1990). Para Juan Bobillo: *Martín Holmes* (en *Genios*), y *Sick bird*, y *Chocolate con fritas*. Con Walter Fahrer, *Yo no me llamo Wilson*; además ha escrito *Neferu* (Peni), *Come la vita* (Laura Scarpa) y también para Domínges, Pez, Noé, Marín y Bobillo de la revista *Genios*.

Trillo es un ídem, Trillo es un monstruo creativo.

Son conocidos sus libros: *Humor gráfico, escrito y las historietas* (1969). *Historia de la historieta argentina* (con Saccomano). Ha sido editor en Argentina de las revista *Puertitas* y *CyberSix*, que no disfrutaron de éxito comercial en un país en crisis económica, cultural e institucional. Trillo revalidó su Yellow Kid en 1996, ya lanzado internacionalmente; había obtenido dicho galardón en 1978 con una producción netamente realizada para el público de Argentina (su importante trabajo de investigación y divulgación, por su gran labor como humorista y guionista de

variada temática, por realizar historias de gran repercusión como la tira *El loco Chávez* y la saga *Alvar Mayor*). Los últimos trabajos conocidos y publicados en la República Argentina han sido *Clara de noche* (para el diario *Página 12*) e *Irish Coffe* en *Clarín*, donde son más osados los dibujos y los textos, aparecen desnudos y malas palabras, y comentarios críticos hacia los políticos y el gobierno en curso; ya no son necesarios los animalitos para criticar al sistema, ahora se lo hace directamente..

En *Clarín*, Trillo ha vuelto a ocupar su lugar en la última página luego que el *Nene Montanaro* (de Altuna) se reencontró con Silvi. Esta historieta aunque no es de su autoría es netamente trillesca, pues se puede considerar a Carlos como fundador del género.

La reaparición triunfal se produjo el 28 de abril del año 2002 con la tira *CaZados*, dibujada por el rosarino Alejandro O'Keeffe (O'Kif), que había trabajado en *El Sol, SexHumor, Hum®* y *Fierro*. *CaZados* trata de enredos entre jóvenes parejas y su entorno, ya no aparece el protagonista masculino excluyente (cada vez más joven que el anterior) como fueron el loco Chávez, el negro Blanco y el nene Montanaro. En *CaZados* vemos a Julieta, Santiago, sus padres y sus amigos actuando en zonas de la clase media en decadencia; pertenecen al mismo entorno social que sus tiras antecesoras pero con la gran diferencia de su retroceso y caída, aún no asimilados ni asumidos.

Tira de "CaZados", obra al dibujo de Alejandro O'Keeffe (O'Kif)
Clic para ampliar.

Durante el período 2002-2003 *Clarín* perdió 100.000 lectores y debido a ello se vio obligado a realizar muchos ajustes en sus páginas. Uno de ellos le tocó a su página de historietas ya que retiró las tiras *CaZados*, la de Dobal *De la crónica diaria* y el humorismo de Fontanarrosa. Con esta decisión castigó a los sectores que abandonaron el diario –a saber: la clase media instruida- quienes eran representados en su pensamiento y puntos de vista por los autores mencionados, pero decayendo notablemente en sus ingresos.

CaZados fue un intento renovador de Trillo pero quedó trunco; era una historieta colectiva con muchos personajes, su trama nos remitía a una telenovela o –en este caso "diarionovela"- y solo el oficio y la experiencia de Trillo podía manejar los hilos complejos de variadas historias que se iban entrelazando. El público siempre prefirió una historieta con el protagonista bien identificado y excluyente (el loco, el negro, el nene) y aceptaba la inclusión algunos personajes secundarios cuyas pequeñas historias no interferían ni complicaban demasiado la trama general. *CaZados* no cumplía con estos requisitos, transgredía los parámetros.

A la sociedad no le gusta verse reflejada en su decadencia y en sus conflictos, máxime cuando ambos son muy profundos; primero debe elaborarlos y asumirlos. *CaZados* mostraba una idealización de los conflictos de clase media y esto obró en su contra, a nadie le gusta ver su propia derrota y mucho menos ver como se va produciendo su propio derrumbe. Trillo se impuso el desafío de reflejar a varias generaciones (*CaZados* fue una historieta ambiciosa en todos los aspectos): la adolescencia, los adultos jóvenes y los adultos maduros; fue una tarea ardua pero Carlos ya no manejaba todos los códigos, fundamentalmente el adolescente. El éxito de las historietas urbanas de Carlos Trillo se debió a su conocimiento al dedillo de los códigos y comportamientos de ese grupo de la sociedad argentina; ya con 60 años se le escapaban varias cositas pero no es necesario ser tan detallista, es tan solo ficción. Con estilo costumbrista y humorismo Trillo nos sumergía en los ámbitos cotidianos de la población y nos mostraba tal como somos.

CaZados es algo más que una historieta, es una bisagra, significa un antes y un después; debe considerarse como un caso testigo: quiso mostrar a una sociedad que fue la imagen de la Argentina –con sus logros y también sus defectos-, la

clase media, pero llegó tarde, lo hizo cuando ella entró en colapso, cuando ella empezó a caer y por lógica *CaZados* también fracasó.

Hoy, curiosa y paradójicamente, varios países muestran ostensiblemente a sus nuevas sociedades con amplios sectores de clases medias: Brasil, México, Chile, España, Italia; todos ellos fueron acérrimos críticos de la Argentina, lo hicieron desde la izquierda o la derecha, utilizaron parámetros nacionalistas, regionales o continentales e incluso desde lo étnico, histórico y cultural. Tantos ríos de tinta hoy ya no tienen sentido pues todos repiten los *tics* que tanto criticaban, y ocupan en el concierto de las naciones los sitiales que alguna vez supieron estar en manos argentinas. Eso sí, continúan denostando a la Argentina, siguen empleando epítetos hirientes, pero maltratándonos por nuestra caída y fracaso eventual. No importa, los argentinos siempre tuvimos una fortísima actitud autocrítica, no somos obsecuentes con nosotros mismos; como nos enseñó Almafuerte: «no nos daremos por vencidos, ni aun vencidos», ya nos recuperaremos, ya nos levantaremos nuevamente.

Trillo es el último de cronista de la sociedad que protagonizó la historia argentina del siglo XX; hoy estamos en el siglo XXI y todo ha cambiado

Tira de "CaZados", obra al dibujo de Alejandro O'Keeffe (O'Kif). Clic para ampliar.

CaZados cierra el círculo de las historietas serias, realistas, con temática urbana y contemporánea; marca también el final de un camino que empezaron a transitar los relatos históricos y las ficciones gauchescas, primeros exponentes de aquel estilo de historieta; hoy el sitio de privilegio lo ocupa excluyentemente la tira de humor, la tira cómica.

8. Conclusión

En un futuro, al leer "*Las obras completas de Carlos Trillo*" conoceremos primero las costumbres, los comportamientos, los anhelos, los sueños y también las falencias de los argentinos y luego el mismo Trillo por sus historietas con temática universalista nos hará descubrir el mundo, nos llevara de su mano hacia la aventura, la fantasía, el humor y la reflexión.

Carlos Trillo a través de la historieta nos ha contado la historia de nuestro tiempo y nos ha mostrado su visión de la historia de la humanidad.

Dicen Trillo / Saccomano: «Por amor a la imagen justificamos nuestra pasión por las historietas», y yo declaro: Por amor al texto y a la imagen, justifico mi pasión por la historieta: porque ella es, precisamente, la hermandad sublime entre el texto escrito y la imagen impresa.

Carlos Trillo es, en definitiva, sinónimo de éxito, persistencia y permanencia.

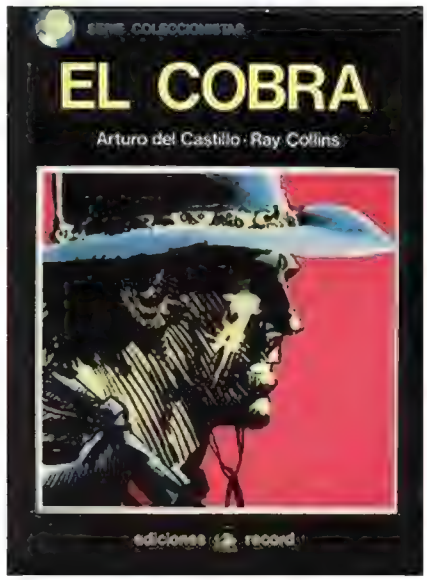
Éxito, porque la buena estrella siempre supo estar de su lado: para verlo así triunfar con tantos personajes e historias. Es sinónimo de Persistencia, pues se mantiene firme y vigente mientras otros talentos creadores abandonan la historieta, para dedicarse a la literatura, el cine o el periodismo. Trillo, aún a pesar de su reconocido universalismo y exotismo internacional tan nuestro, también representa la Permanencia en la propia cultura popular argentina, porque con su temática porteña y costumbrista los argentinos –que perdimos a tantos artistas- lo tenemos cotidianamente bien a mano, ahícito nomás, publicando en los medios de más circulación; presente como siempre con sus personajes en nuestras lecturas, al inicio de cada jornada; acompañándonos día a día, como sucede desde hace tantos años... desde hace tantas décadas...

[© 2003 **Alberto D. Kloster**, para *Tebeosfera*, 031019. Las imágenes proceden de la colección de **A.D. Kloster**
Nuestro agradecimiento a **Alejandro O'Keeffe** por suministrarnos dos tiras de *CaZados* para ilustrar esta página]

ISSN: 1579-2811

RAY COLLINS, BIOGRAFÍA DEL HOMBRE INVISIBLE

Texto de Iván de la Torre.



[Cubierta del libro compilatorio editado por Record de las aventuras de *El Cobra*, escritas por **Ray Collins** y dibujadas por **Arturo del Castillo**.]

Para Adolfo, mi abuelo.

Miremos fijo ahí, en ese espacio entre el gato y la mesa, entre la mesa y la comida. ¡Ahí está! ... pero... ¡lo perdimos! Un segundo, dos: apenas nos descuidamos vemos una silla, el gato cruzando la sala, la comida en la mesa. Todo. Pero ¿donde está ese ese ese...? Ese hombre invisible: ahora estamos donde queremos estar: en el punto de partida.

Ray Collins siempre estuvo ahí, en el cuarto lleno de gente, -guionistas, dibujantes y editores-, pero es el hombre invisible: sabemos su nombre, lo palpamos, leímos sus obras, las disfrutamos, pero apenas nos descuidamos, apenas nos preguntan por un guionista, los que aparecen son los de siempre, -la silla, el gato y la mesa- fijos, pegados, clavados a la fama por la crítica de amigos y fans, o fans amigos, o críticos fans, mientras el hombre invisible desaparece... hasta que leemos su obra y decimos ah, Ray Collins, ah, ah, ah, porque no me acordé antes.

Ah, Ray Collins.

Magia.

Entre Hector Germán Oesterheld y Robin Wood hay un vacío de Grandes Guionistas en la historieta argentina. Ni siquiera está Trillo, en esos, ¿cuantos?, años, el arco que va de los primeros éxitos de Oesterheld para Abril y el auge de Editorial Frontera, entre ese ejercito de dibujantes marchando hacía una punto repleto de buenas, bellas, grandes historias -recordemos *Ticonderoga* y *Ernie Pike* con Pratt, *El Eternauta* con Solano López, *Sherlock Time* con Breccia, *Randall* con Arturo del Castillo-, antes del fracaso y el éxodo, el dominio de Oesterheld, su forma de dar aliento literario, alcance masivo y posibilidades de arte a la historieta crean un mercado y un problema: su visión limita el campo. Luego de su primer guión para Abril, el editor obliga a los demás guionistas a seguir las pautas fijadas por él. Su talento amenaza con el blanco y negro de las fotocopias. Ni colores ni asombros ni alma. Nada.

Un público educado por él que a fines de esa década lo abandona y comienza a mirar hacía México y más arriba y sus historietas que sepultan el mercado y ahogan a Editorial Frontera. Con Oesterheld en retirada, la mayoría de los dibujantes trabajando hacia afuera y un mercado en baja, en plena crisis, Ray Collins empieza su carrera. Nadie lo nota, todos esperan la gran cosa nueva, Collins es el hombre invisible jugando al solitario.

Por eso el vacío entre Oesterheld y Wood; ¿quien puede ver a un hombre invisible?

"El Cobra", por Arturo del Castillo

Es difícil entender cómo hizo, cómo se animó, -no se puede llamar a Collins y preguntarle-, pero si Oesterheld es el primer guionista argentino, el que inaugura de un plumazo y para siempre la historieta adulta en Argentina, Collins abre las puertas, funda esa utopía imposible de ser literario y tener éxito, de la "masividad" y el sello propio en cada obra. Aporta un estilo tan exuberante como un millar de globos estallando juntos. Se anima a ser diferente y es aceptado en las cerradas filas de los lectores.

Nadie saldrá indemne de sus páginas, basta saborear sus puntos de vista, sus metáforas, diálogos y conflictos para entender lo que significa Collins. Estas descripciones, todas, están en un solo número de *Nippur Magnum*:

«La casa era hermosa, como el parque. Tenía ese frente de fin de siglo, marmóreo, casi de tumba. Sólo las flores eran cálidas.

»Estaba abierto como un par de orejas. De par en par.

»El hombre de Irlanda estaba allí, respirando el aire marino con la fruición con que un inglés se bebe un Burdeos y sabe, condenadamente para un francés, a qué diablos de cosecha pertenece».

Collins usa su talento, ese manejo imposible de palabras y sonidos, para inventarse una historieta que será exclusivamente suya. Hasta entonces nadie lo había hecho, luego, solo él lo repetirá, con escasos alumnos situados cómodamente en el futuro. Collins crea sus ambientes con precisión, puliendo su técnica hasta hacerla brillante y filosa como el cuchillo de un artesano: sus personajes usan frases *shakesperianas* y se permiten citar clásicos y saldar deudas con el honor de viejos caballeros ingleses para retirarse de escena envueltos en palabras. Una música de fondo que se desvanece en el papel para quedar en la memoria.

«Lo miró con esa tristeza del hombre que esta habituado a ver rotas muchas cosas».

Collins es el puente entre Oesterheld y el futuro de Editorial Columba. Lo que hace -su forma de narrar, su magia-, es el camino que lleva de Oesterheld directo a Robin Wood y la supremacía de Editorial Columba. Para entender a Wood, para hablar de Savarese, Morten y El Ángel, para comprender la psicología de Mojado y sus escalofriantes descripciones a pecho abierto hay que leer a Collins, alguien dispuesto a unir el humanismo de Oesterheld con su propia combinación de historieta y literatura. Ese cóctel -tan cercano en otras manos a la parodia, al mal uso, al sin sentido-, se llena de pronto de luz e ilumina cuadros y lectores.

Collins debería estar rescatado, elevado y reconocido pero no, no se puede, es el eterno guionista soporte. Su nombre aparece al pie de todas las grandes revistas argentinas: está en *Misterix* en 1960, en Columba por tres décadas, en *Tit-Bits*, en *Skorpio*. Trabaja con Trigo, con Enio, con Dalfiume, con Del Castillo, con Solano López, pero el rescate, la crítica, incluso sus compañeros, lo nombran de soslayo, van de Oesterheld a Trillo y Saccomano, de Saccomano y Trillo a Fierro y Sasturain, y así siguiendo.

¡Esos espacios en blanco! ¡Esa crítica indolente! ¿Que leen los críticos? ¿Cuales son los modelos a seguir? La mayoría se limitan a armar sus selecciones en base a elecciones anteriores, a no pensar demasiado, a dejarse llevar. Si dicen que *Fierro* es Dios y Sasturain su profeta, ¿porque negarlo?, porque no decir que *Fierro* es la mejor revista de historietas de los ochenta y Columba y sus autores apestan.

Zero Galván, por José Muñoz

¿Porque no? Alguien lo dijo antes, no vale la pena revolver pilas de revistas viejas, leer, pensar: dejemos todo así, así como esta, así nos gustan. Si todos alaban *El Sueñero* de Breccia hijo, si todos entienden que el *Ficcionario* de Altuna es una metáfora perfecta de un régimen autoritario, ¿porque no callarse la boca y dejarlo pasar?

Porque no. Definitivamente NO.

Si *El Sueñero* de Enrique Breccia se vuelve en algún momento, muy rápido, muy acorde con la revista, oxidable y vacío, si su pobre prédica peronista enciende un intercambio de cartas cercano a una discusión de borrachos buscando excusas para pelear, si Altuna repite personajes y estereotipos de *Ficcionario* en *Chances*. Si todos aplauden ¿porque no salirse del circo y decirlo? ¿Porque bailar con los monos amaestrados de lo correcto si se puede escapar a ver el sol y tomar aire puro?

Si Sasturain desperdicia los dibujos de *Perramus* para demostrar que leyó a Borges y sabe donde queda Santa Maria y que es el Aleph, si todo eso basta para hacer historieta argentina, ¡mi Dios!, estamos perdidos, corrijo, estaríamos perdidos: tenemos a Wood y a Collins, -sí, también a Trillo en mejores guiones, y a Fontanarrosa en el propio Fierro-, pero Collins, Collins esta ahí, es un clásico apenas leído, compartiendo el olvido con otros -Alvarez Cao y su *Cabo Sabino*- escribiendo desde hace dos décadas, con la gracia intacta, el instinto certero, la palabra justa para derribar a cada uno de sus competidores.

Si, todavía lo tenemos ahí, gracias a Dios. ¿Qué hace Collins en los ochenta? ¿Y en los setenta? ¿Qué hace? Dos, tres, cinco, quince, cincuenta mil guiones: eso hace Collins. ¿Se repite? ¿Ese es su error, le falta originalidad, por eso no lo rescatan? ¿Es eso? ¿Tan directo y fácil? ¿Tan simple?

No, supongo que no. No quiero repetirlo pero se acerca mucho a la verdad, Collins comete un error: tiene éxito. Es, junto a Wood, el mejor guionista de Columba, hay números completos con sus historias, gana buen dinero. Una pregunta. Una sola entonces: ¿por qué no se puede? ¿Quién lo dijo? ¿En que parte del manual del buen guionista figura que hay que morir de hambre y miseria para escribir bien?

Oesterheld funda su editorial y saca revistas llenas de SUS historietas con dibujantes, muchos dibujantes, los mejores de su generación. Y se consagra. Esta bien. Pero Collins, Collins no puede hacerlo, no puede escribir muchas historias, dejar personajes inolvidables, ganar dinero. No, no, no dicen las voces. No esta permitido, no, nunca, jamás de los jamases, la producción masiva, el éxito, solo se permite si lo dicen los otros, que están ocupados publicando donde leen los críticos que sacan libros, comparten brindis y aplauden. Los buenos salvajes son rechazados: Collins debe quedarse en una bohardilla, escondido, olvidado.

Collins debe pensar que todo esto es una tontería, no debe tener tiempo para escuchar tantas idioteces, debe conocer el secreto mal guardado de los aplausos cómplices en salas de cinco personas que se llaman renovadores, nuevos maestros, genios solitarios, que se aplauden entre si y se dan palmaditas en la espalda y regresan a leer a *Max Cachimba* y decir qué lindo, qué feo, qué nuevo, y, supongo también, cuando nadie los oye: ¿qué quiso decir?

Collins esta escribiendo durante cuatro décadas obras maestras que son cuidadosamente olvidadas, ninguneadas: *Precino 56, El Cobra, Chinatown, Vargas, Hilario Corvalan, Aguila Negra, Rocky Keegan* o sus propias versiones de personajes ajenos en *Jackaroe* y *Dennis Martin*. Obras que siguen estando ahí, dispuestas a una relectura, un reconocimiento. Pero no, no hay nadie dispuesto a decirlo voz alta, a revisar, a pensar que esto es bueno y nadie lo dijo antes, a romper el cerco.

"Precinto 56" dibujado por Ángel Fernández

Tal vez en alguna reunión, un asado de despedida a un compañero que va a trabajar a Estados Unidos se escuche una palabra de aliento pero debe ser en voz baja, shhhhhhhhh, que no te escuchen, es un quemo hablar bien de ellos, eh, ellos y nosotros. Los artistas y los vendidos, eh. Vos sabes de que hablamos. Vos sabes. shhhhhhhhhh.

Recordemos: «Lo miró con esa tristeza del hombre que esta habituado a ver rotas muchas cosas».

Ahora sí, ¡miren ahí, al hombre invisible! ¡Justo entre Oesterheld y Wood y Trillo! Y, por favor, ahora aplaudan. Plap, plap, plap.

Al maestro con cariño.

GALERÍA DE IMÁGENES

"Randall", con arte de Arturo del Castillo. Haga clic para obtener una ampliación de la imagen

"Mortimer", don dibujos de Daniel Haupt

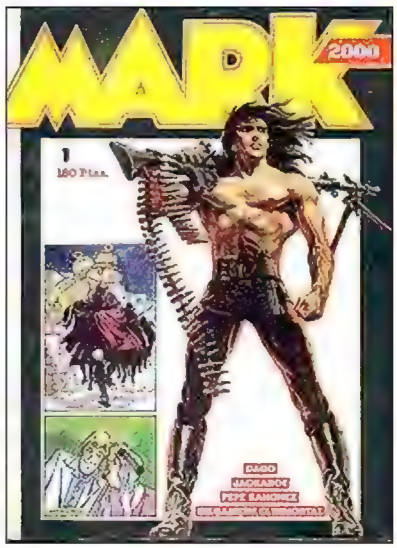
"Henga", creación de Collins, aquí obra de Zanotto

[© 2003 **Iván de la Torre**, para *Tebeosfera*, 031019]

ISSN: 1579-2811

ROBIN WOOD EN ESPAÑA: LA REVISTA *MARK 2000*. Con licencia para escribir

Texto de Iván Olmedo.



[Cubierta del número 1 de *Mark 2000*, con ilustración predominante de **Alfredo de la María** y referencia a todas las series de **RobinWood** que se ofrecían en el interior. **Haga clic para ampliar, al igual que sobre el resto de imágenes del texto.**]

Su nombre es Wood, Robin Wood, y posiblemente se trate de uno de los guionistas de tebeos más prolíficos que hayan existido nunca. Nació en Nueva Australia, Paraguay, en 1944; no cometeremos el error habitual de identificarlo a ojos cerrados como argentino –lo que solemos hacer con demasiada frecuencia al tratar con nombres de un buen número de escritores sudamericanos de historietas–, aunque la mayor parte de su producción la haya desarrollado para este país / monstruo de las viñetas, en la famosa y populista **Editorial Columba**.

Wood es uno de esos creadores vitales a la antigua usanza: aventurero, viajador, aprendiz de millones de disciplinas y maestro en algunas de ellas. Kárate, paracaidismo, pesca submarina, boxeo, artes culinarias... un "*self made man*" que ha visto mundo y se las ha apañado igualmente para escribir miles de argumentos entre Australia y California; entre España y Hong Kong. Su desorbitada producción le ha proporcionado éxito y dinero; aunque sigue siendo un autor casi en la sombra, casi de culto pagano, eclipsado totalmente en los papeles por los grandes nombres tales como Trillo, Oesterheld o Pratt. Circulan por ahí algunas ideas acerca de la maldición del éxito continuo; del poco respeto que se suele conceder a los autores de fondo que demuestran poseer unas dotes especiales para crear rápido y bien. Para urdir argumentos en cine, TV, teatro y tebeos; para mantener un ritmo mefistofélico durante más de treinta años de profesión. Quizás, al final, lo único que importe sea echar un vistazo atrás a esa brillante carrera; apreciar el peso de la obra entre los aficionados y la trabajada suerte de mantenerse en el camino durante décadas. Eso es lo que ha conseguido Robin Wood, y eso es lo que importa. Laureado con el prestigioso *Yellow Kid* por el conjunto de su obra, no estamos de todas formas ante un caso perdido más en este injusto mundo de la historieta: la figura de este titán de la creación masiva será poco a poco reivindicada y apreciada en su justa medida. Tan sólo un poco más de atención a su obra desde distintos enfoques puede lograr esto. Y parece que el tiempo acabará por poner las cosas en su sitio.

Esos personajes...

Wood, creador de decenas de personajes con nombre propio que en su mayor parte han significado grandes cifras de ventas y dilatadas series con montones de páginas acumuladas, dio salida a algunos de ellos en las páginas de *Mark 2000*, efímera revista editada por la **Editorial Wood**, ubicada en Marbella durante el año 1984. En un interesante y clásico formato que ofrecía una de las series a color (alternándose) y el resto en blanco y negro, el grueso de la publicación estaba formado por seis series propias de Wood –que repasaré a continuación– aunque también se incluyeron algunas historietas sueltas de buen nivel, humor gráfico de Caloi o Bróccoli y reportajes de temática diversa. A partir del número seis apareció "La Voz del Prójimo", una breve sección de correo, y ya casi al final de su

existencia, también una sección de noticias. Con todo, seguramente el detalle más controvertido y extravagante de la revista fue la inclusión en cada número de la fotografía a toda plana y color de una joven muchacha en pose erótica y semidesnuda: la página llamada "Las Muchachas de Mark"; poco más que una anécdota pícara quizás contagiada por el cálido ambiente marbellí. *Mark 2000* feneció en su octavo número, curiosamente en un momento en que la revista parecía encontrar un camino a seguir, con el asentamiento de las series estrella y la promesa de nuevos personajes y autores en el horizonte. Una auténtica lástima, pues tanto guionista como dibujantes nos demostraron poseer un talento envidiable para la creación de excelentes cómics que, sí en otros países como Italia o la propia Argentina, continúan teniendo su público fiel. Quizás la *Mark 2000* marbellí no quede más que como otra de las innumerables aventuras corridas por el hombre de mundo y magnífico escritor que nos ocupa.

MARK. Ciencia ficción con moraleja

No se trata del personaje más carismático de los imaginados por Wood, o igual valiera decir que todos sus personajes gozan de gran carisma, con los distanciamientos lógicos entre ellos. Quizás –y esto es conjetura– su puesto de titular de la publicación tenga mucho que ver con el extraordinario auge del género de ciencia ficción en los cómics durante esa década de los ochenta. Así, con el evocador añadido de ese 2000 que ahora nos parece ya tan atrás en el tiempo y nuestra vida, se confeccionó el título de la revista.

Efectivamente, las aventuras de Mark se desarrollan en un típico futuro posnuclear: el mundo ha sido barrido por una hecatombe atómico / bacteriológica, y la mayor parte de la humanidad ha muerto o ha mutado de forma horrible. Sólo 10.000 niños de piel blanca y cabellos claros (¡!) han podido ser preservados del desastre, encerrados en una ciudad / cúpula de enormes proporciones. De esta forma, actúan en el teatro devastado en que se ha convertido el planeta por una parte, los orgullosos y distantes habitantes de La Ciudad; por otra los Mutantes (auténtico punto de referencia de la serie) y, por último, algunos humanos "normales" que milagrosamente han escapado a su suerte, sea esta cual fuere, entre los que se encuentra el propio Mark. Wood dispone un escenario más bien poco sutil para relatar sus historias: establece un sistema de clases enfrentadas que disputan por sus mismas vidas. Los Mutantes, usados como cazadores de humanos por los de La Ciudad, sirven en última instancia a sus propios intereses; los humanos libres son incapaces de organizarse en bien de su supervivencia... Mark, un antihéroe solitario con el aspecto y los modales de un Conan del futuro, cruza su camino con diversos personajes que, en el fondo, son los que van trazando las historias. Él es un hombre adusto, el superviviente nato que hemos visto ya en tantos tebeos de acción. Sin olvidar ésta, Wood teje historias que contienen grandes dosis de metáfora desesperanzada, casi siempre recurriendo a la moraleja más evidente, aunque no por ello las historietas dejan de ser enormemente entretenidas.

Jackaroe: Wood y Leone; Leone y Wood... y un jinete pálido

Los dibujos están a cargo de Ricardo Villagrán, un siempre eficaz historietista de formas clásicas y realistas que narra en viñetas estupendamente y casi nunca se deja llevar por los excesos artísticos. Cumple su labor a la perfección, dejando en el lector el buen sabor de boca de un tebeo competentemente trazado.

JACKAROE. *Western* melancólico y existencial

Jackaroe es un "indio blanco", un hombre sin nombre criado por los apaches que, ya entrado en la madurez, sigue su camino particular a través del peligroso final del siglo XIX en el Nuevo Mundo, lo que se ha dado en llamar brillantemente Salvaje Oeste. Arquetipo del cowboy solitario dotado de un código moral muy propio, en el que la justicia toca a todos por igual, Jackaroe es un jinete pálido (lo siento, no puedo evitar una referencia tan evidente) que vive su existencia a uña de caballo en el fragoroso mundo que le ha tocado vivir, encontrando en su camino toda clase de rufianes, fulanas, desheredados y personajes de buena fe entre los que va, poco

a poco, forjándose una leyenda. En esto podemos apreciar fuertes coincidencias con otras figuras legendarias que el género ha dado. Las narraciones de Wood para este personaje tienden a la poética, con una leve aura de misticismo, tal como –en el fondo– el *western* bien concebido ha sido capaz de demostrar en muchas ocasiones. Las historias vistas a través de los ojos de Jackaroe nunca son historias cómodas ni superficiales, una gran carga de emotividad subyace en todas ellas. Con todo, en ocasiones hay espacio para la comedia, como en los *spaguetti western* popularizados por Leone e imitadores; comedia que gira hacia el drama en cuestión de pocas viñetas.

Wood escribe esta serie bajo uno de sus seudónimos, Robert O'Neill, y el dibujo, muy característico, es de Juan Dalfiume, italiano emigrado a la Argentina a muy temprana edad. Dalfiume es un artista vigoroso, contundente con el pincel, y que trata las *luces y sombras de forma que aparenta cierto descuido, aunque muy coherente. Sabe dotar de gran atmósfera al cómic y su personalidad a la hora de dibujar al "indio blanco"* es indiscutible, de hecho, se me hace muy difícil imaginar al personaje en manos de otro artista.

DAGO. Intriga histórica y vengativa

En la convulsa Venecia del siglo XVI, el joven y bullicioso Cesar Renzi se ve envuelto en una oscura trama de intereses políticos y personales que lo llevan a ser traicionado por su amigo, el conde Barazutti, apuñalado literalmente por la espalda y dado por muerto. Recogido en el mar por los turcos; el nombre de su familia defenestrado en Venecia y él mismo desaparecido del todo para el mundo en que habría vivido, se convierte en el esclavo Dago, sobreviviendo como remero en las galeras otomanas; rumiando sus planes de venganza y aprendiendo a tratar con gentes de toda clase y condición.

Dago: La maestría de dos creadores de historietas

Dago forma, junto con Mark y Gilgamesh, la tripleta de personajes publicados en todos y cada uno de los números de la revista y es, posiblemente, uno de los mejor trazados. A esto contribuye no poco el soberbio trabajo de Alberto Salinas, hijo del gran artista bonaerense José Luis Salinas. Alberto domina la caracterización de personajes, un enorme talento para la anatomía correctamente proporcionada, y sus detallados dibujos de ropajes, barcos, edificios y en general toda clase de parafernalia, resultan muy de agradecer. Sus páginas contienen una media de 7 a 9 viñetas, elaboradas y detalladas, pero nunca abigarradas. Él ha hecho del mundo de Dago un lugar creíble en viñetas.

Las tendencias literarias de Wood a la hora de escribir sus guiones se ven perfectamente reflejadas en esta serie, con unos textos de apoyo –sobre todo en inicio y desenlace– muy interesantes. Los diálogos son, asimismo, ligeros a la vez que consecuentes con unos argumentos propios de los dramas más clásicos, donde se dan cita frecuentemente pasiones, venganzas, odios y sentimientos encontrados, reflexiones incluso, dejando el obligado espacio para la acción y las escenas de lucha, todo ello en un cómic con un tono tremendamente serio y realista, puede que uno de los logros más completos de Wood como escritor.

[Leer segunda parte del artículo]

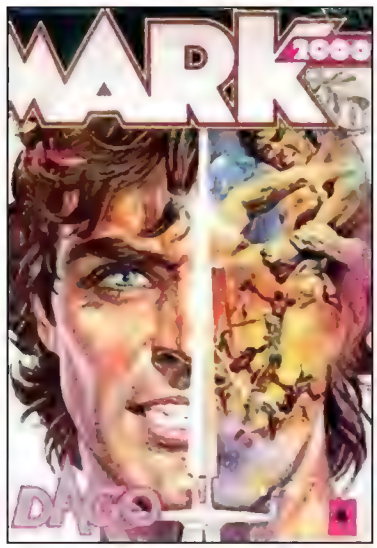
[© 2003 **Iván Olmedo**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

ROBIN WOOD EN ESPAÑA: LA REVISTA *MARK 2000*. Con licencia para escribir (y 2)

Texto de Iván Olmedo.



[Cubierta del número 4 de *Mark 2000*, con cubierta de **Alfredo de la María**. Haga clic para ampliar el resto de imágenes del texto.]

PEPE SÁNCHEZ. Parodia acumulativa

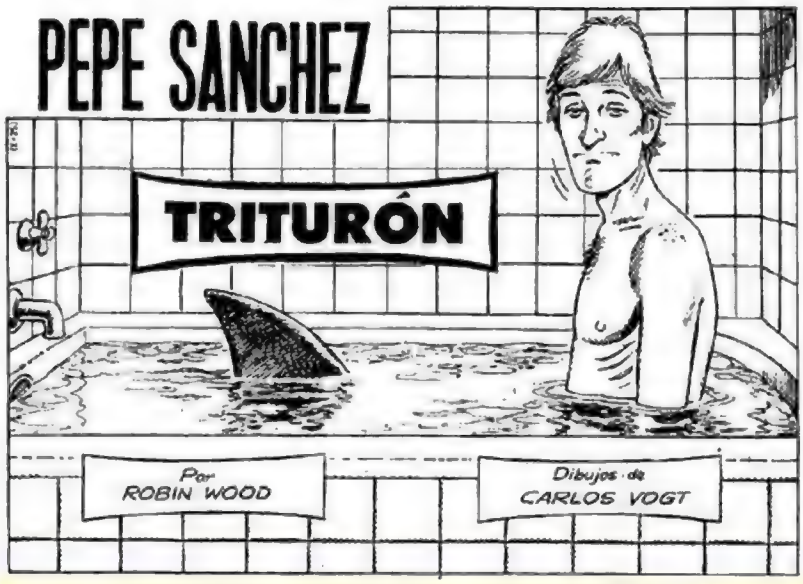
En las antípodas de Dago, la gamberrada particular de Wood lleva el desopilante nombre de Pepe Sánchez. El tal Sánchez es un agente secreto de expresión perennemente obtusa y ademanes poco sutiles. Evidentemente, su atolondramiento habitual y el "no dar pie con bola", como suele decirse, constituye el *leit motiv* principal de la serie. Las misiones encargadas a Sánchez acaban mal, siempre mal; el desarrollo habitual de sus historietas consiste en un encadenamiento implacable de gags y salidas de humor grueso, que buscan el efecto inmediato y sin complicaciones. Definido perfectamente el personaje, la tarea de Wood es la, a veces tan difícil e ingrata, de buscar el humor y la carcajada por medio de la parodia, el chascarrillo cómplice con el lector y el movimiento continuo. En varias aventuras –"Triturón", "Los Gansos Salvajísimos"– se opta directamente por la referencia a éxitos cinematográficos, recurso también habitual en el género que representa Pepe Sánchez. Un punto interesante es la utilización por Wood de sus recursos literarios; si bien con Dago o Nippur estos no desentonan por definición, aquí son reutilizados de manera casi diría que autoparódica. El verbo un tanto grandilocuente se introduce ocasionalmente en las aventuras decididamente desastrosas y muy poco evocadoras de Pepe, ofreciendo un contrapunto que quizás no sea más que otro gag que busque la sonrisa del lector.

El dibujante, Carlos Vogt, da muestra de su dominio de los mecanismos básicos del despiece en viñetas de una historia, cumpliendo sobradamente su labor y dotando de personalidad propia al protagonista. Su estilo, a medio camino entre el realismo y la caricatura, con unos trazos bastante económicos y directos, no resulta sin embargo simplón.

Aunque las historias de Pepe Sánchez parecen contrastar claramente con el resto de personajes de la publicación; personajes austeros, hondos y, en la mayoría de los casos, grandes sufridores en cuerpo y alma, el trabajo de ambos autores en esta serie cómica puede calificarse de correcto. De vez en cuando, una sonrisa arrancada imprevistamente no viene mal.

NIPPUR DE LAGASH. Aventura errante y lúcida

Nippur, el personaje primero que dio luz y fama a la dilatada carrera de Robin Wood, aparecido en 1967, llega muy tarde a las páginas de la publicación. Tan sólo aparecen dos aventuras, en los números 7 y 8, ambas con el privilegio del color y dibujos de Ricardo Villagrán. El sombrío Nippur, hijo de un general de la ciudad sumeria de Lagash, expulsado de su tierra, inicia un periplo inacabable sin objetivo, dándose en llamar acertadamente al personaje el Errante. Un carácter que entronca



Pepe Sánchez, bufón de la corte del rey Wood

directamente con los *desfacedores* de entuertos, desheredados y rudos hombres de mundo que duermen arropados por las estrellas en aquel lugar donde les lleven sus pies y al que llaman hogar. En este punto no existen sorpresas importantes, ya reconocemos definido el estilo de su autor, máxime teniendo en cuenta que, aunque personaje fundacional de su obra, estos episodios datan de cinco o seis años desde la creación de Nippur.

Nippur, un éxito de la aventura reflexiva

Con esto, dos historietas sueltas son insuficientes a todas luces para darnos una visión mejor y más completa de lo que la serie ha significado en la trayectoria del autor. Si pensamos, además, que existen un total de más de cuatrocientos episodios del personaje, podemos hacernos una idea de lo parca que nos resulta esta lectura.

Creado gráficamente por Lucho Olivera en principio y retomado por otros artistas con el paso del tiempo, aquí degustaremos el competente trabajo de Villagrán, que con buena mano –como nos tiene acostumbrados– y sin arriesgar con experimentos visuales, en contraposición a un Olivera del que hablaré un poco más abajo, despacha su parte como buen profesional sin ínfulas.

Cabe decir por último que Nippur de Lagash parece ser uno de los personajes más queridos y apreciados por los seguidores habituales y reincidentes de Wood; seguramente tiene mucho que ver en ello su condición de primogénito de un padre de familia numerosa como el paraguayo.

GILGAMESH, EL INMORTAL. Fantasía barroca y humanista

Este es el serial que, seguramente, tendría todos los puntos a su favor para convertirse en la estrella de la publicación; la profundidad de sus planteamientos y el arte muy superior (como tal) al del resto de historietas, lo indican. No estaba, sin embargo, en el ánimo del editor, fomentar estas diferencias; ni siempre es el trabajo más ambicioso el más apreciado por el común de los lectores, como algunas cartas reproducidas en la misma revista lo atestiguan. Wood quiere trazar aquí una epopeya con todas y cada una de sus letras, cosa evidente desde la primera elección del personaje: el mítico rey de Uruk, Gilgamesh. Asistimos, en un desarrollo coherente que va enlazando los capítulos, a la lucha de Gilgamesh contra lo irremisible de la misma Muerte y el destino final de todo hombre. El Inmortal regresa a la Tierra que una vez fue su mundo y recrea su aventura legendaria a través de los siglos: con los sumerios, los sirios, los romanos o los cruzados cristianos, nos ofrece sus profundas reflexiones acerca del Hombre y el Universo. Tenemos pues, un vehículo perfecto para que el estilo literario de Wood se pueda

desarrollar a sus anchas; un espacio idóneo para hacer que las palabras broten y se enrevesen como nunca, para lucir unas cualidades prosísticas que no desentonen con las líneas generales del relato.

Y es que el barroquismo se apodera de ambos autores, las frases *woodianas* adquieren más peso que nunca, arropadas por el intrincado despliegue de cualidades de un Lucho Olivera envidiablemente hábil en casi todas las formas de sus viñetas. Un superdotado ilustrador que encuentra también un personaje, Gilgamesh; y unos escenarios históricos con los que demostrar sus poderes a lo largo de una saga de connotaciones humanísticas y reflexivas de gran importancia. Un componente de ciencia ficción, tan caro y concordante al personaje de El Inmortal, está presente en la esencia de estas páginas, a lo que también el fantasioso arte de Olivera ayuda en gran medida.

Gilgamesh: Olivera o el barroco exquisito

Una serie profunda, a la vez que espectacular gráficamente, que contiene muchos elementos atrayentes para los aficionados a la ciencia ficción, el *fantasy*, la recreación histórica o, sencillamente, los buscadores de un cómic bien escrito y dibujado.

Otras historietas y final...

Aparte de las cabeceras principales que he comentado, todas de la mano de Robin Wood y razón última de la realización de este artículo, en los números finales de *Mark 2000* se publicaron algunas historietas sueltas, escritas por el mismo Wood y otros autores, y dibujadas por varios artistas. Bien merecen unos comentarios que complementen este texto:

Nº 5- "Un coronel llamado Jesús", guión de Wood y arte de Luis García Durán. Tremendista historia acerca de Emiliano Zapata, con cierta experimentación con el color de Durán, una muestra más de la versatilidad de Wood.

"Pascua irlandesa de 1916", guión de Robert O´Neill (seudónimo de Wood) y dibujo de Lucho Olivera. Acerca de la ocupación inglesa y la resistencia de los patriotas irlandeses, con dibujos de Olivera, más contenido que en sus delirios con Gilgamesh.

Nº 6- "¿Quién mató a Don Rodrigo?", guión de Wood, dibujos de Arturo del Castillo. Argumento de hondos sentimientos, resuelto en el habitual estilo de del Castillo, con sus viñetas un tanto apelmazadas y su gusto por el rayado .

"La boca del pez", guión de Gramajo, dibujos de Luis García Durán. Breve anécdota de dos páginas, a color directo por Durán.

Nº 7- "Espantapájaros", guión de Arévalo y dibujos de Luis García Durán. Historieta postapocalíptica con final sorpresa.

Nº 8- "La tela de araña", guión de Arévalo, dibujos de Durán. En la línea de "Espantapájaros".

" El reloj de la Eternidad. El condenado", guión de Ray Collins, arte de José Luis García López. El inicio de lo que debería ser una nueva serie, a color, con el aval de un escritor competente y la fortuna de contar con uno de los mejores narradores gráficos de todos los tiempos. Desgraciadamente...

... desgraciadamente, con el octavo número terminó la aventura de *Mark 2000*. Cuando el aspecto material de la revista ya era definitivo y sus contenidos parecían estar bien atados y asentados, llega el final. En páginas interiores se anunciaban ya nuevas sorpresas y se confiaba en la continuidad del proyecto. Más allá no hubo nada.

La publicación, de vida breve pero intensa, trajo a nuestro panorama el conocimiento de la obra de ese guionista todo terreno y multifacético llamado

Wood, Robin Wood. De entre su extensísima producción (recordemos nombres de otros muchos personajes suyos: Savarese, Dennis Martin, Dax, Morten, Mojado, Chaco, Martin Hel...) este puñado de aventuras sirve para hacernos una idea sobre el autor y el hombre; pero de ninguna manera nos consuela del hecho de saber que miles de páginas de historietas suyas siguen inéditas y desconocidas en nuestro país. Confío en que, en un futuro próximo, tengamos la suerte de disfrutar de tebeos de Robin Wood publicados por alguna editorial española. Es un buen material que merecemos degustar todos los aficionados a la historieta de calidad. Y esto puede extenderse al resto del cómic producido en Argentina, ese país tan cercano a nosotros y del que tantas virtudes historietísticas alabamos, muchas veces tan sólo de oídas.

Va siendo hora de que alguien le ponga remedio.

[© 2003 **Iván Olmedo**, para *Tebeosfera*, 031019]

ISSN: 1579-2811

RICARDO FERRARI: ELEGÍA DEL HOMBRE COMÚN.

[Fotografía de **Ricardo Ferrari**. © 2004 Columba. Haga clic sobre ésta y sobre cada imagen de la presente página web si desea ampliarlas.]

Artículo por Iván de la Torre

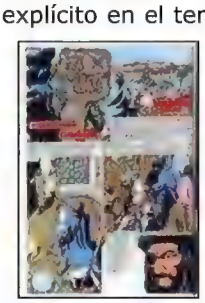
Nacido en Vedia el 18-I-1957, Ferrari vivió en Junín y en Buenos Aires, donde cursó estudios de biología desde 1974. Simultáneamente comenzó a trabajar como guionista de historietas, como ayudante de Robin Wood y como alumno de Alfredo Grassi. Prolífico, versátil e imaginativo, Ferrari ha creado gran cantidad de historietas de aventuras para el sello Columba.

Negado + marginado + despreciado = ninguneado, la palabra perfecta para etiquetar y juzgar a Ray Collins, Robin Wood y Ricardo Ferrari, guionistas estrellas de Columba.

Collins, uno de los guionistas más representativos de la editorial agregó en los cincuenta puentes hacia la mejor literatura y esperanzas de inmortalidad al medio con su defensa del estilo: metáforas deslumbrantes saltando entre personajes torturados, diálogos desgarrados y apretadas corrientes de palabras. Wood incorporó en los sesenta una realidad donde pululan héroes cansados e idealistas. A principios de los ochenta, cuando la estrella y el emblema de Columba era para siempre él, Ricardo Ferrari comenzó a escribir.

Mas inclinado hacia el estilo Oesterheld que a los resplandores de Collins y la camaleónica capacidad de Wood para reinventarse, Ferrari lanzó con *Julio César* el molde del que crecerían sus creaciones posteriores. En sus relatos abundarían desde entonces los hechos laterales que terminan integrando la historia central, modificándola con voces marginadas que aportan una característica central del estilo Ferrari: la *cosmovisión* que permite mostrar todo el cuadro desde los márgenes donde habitan los hombres comunes.

La recreación de los temas borgeanos es la otra clave importante de su trabajo: oculto detrás de sus historias esta el culto al coraje de los orilleros borgeanos explícito en el temprano "Los guapos" (*D' artagnan*, VI-1986), ese momento donde se debe decidir si se es, o no, valiente. O ese cuchillo que mata más allá de la muerte de sus dueños homenajeado en *Dax*.

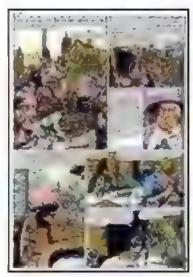


Los personajes de estas historias son disecados a través de sus actos y obligados a una lección moral. Al igual que en Oesterheld y Collins, la pasión en Ferrari no llega a dominar a sus criaturas: la violencia nunca hace crujir los dientes con la excepción de Capellán, donde Gómez dibuja los horrores de una guerra colonial en la que ex liberadores franceses conviven con nazis.

Ferrari, como Oesterheld y Collins, prefiere apartarse delicadamente en el momento de la violencia, replegado en su humanismo, mientras Wood levanta sus mejores personajes, copia voces y recrea modales y violencia ocultos.

En Ferrari, sobre el personaje central, se eleva el hombre común, lleno de miedos y dudas, atado a su pasado y enfrentado a hechos que lo superan para terminar descubriendo la verdad: es el ex legionario que antes de su entrada en Roma le da a Julio César la explicación de su gloria o el escribiente que escucha del propio Iván El Terrible la razón de su locura y no puede hacer nada para detenerlo.

Ese hombre común siempre aprende una lección secreta y personal que lo libera: no es un introvertido idealista acosado por la realidad de Collins, ni el duro y escéptico de Wood, capaz de salir solo de sus propios problemas: es el hijo adolescente del Barón muerto que huye desesperado de los asesinos de su padre; el comerciante de El Germano que se niega a entender la guerra hasta que los romanos le cortan una mano o el niño que ceba mate en un rancho y recibe un cuchillo de regalo que le da una identidad y, mas importante, un destino (*Terco*).



En todos ellos aparece ese instante mágico donde se encuentran su futuro y su lugar empujados por un valor desconocido: «Victor espera un momento; tratando de ordenar sus emociones, y de pronto, sin quererlo ni pensarlo ríe a carcajadas. Es que por fin a encontrado su lugar en este mundo de espadas y de valor. Y lo ha encontrado de la mano de un enano» (El barón); «Flavio se marcha. Trata de cantar algún son de legionario. Porque él es, al fin de cuentas, el mejor. El que ha sobrevivido. El que en medio de la derrota logró una victoria personal» (El gérmano); «Una sola vez pude elegir. Mirmidos me dijo que resistiera, que me uniera a él, que peleara y yo preferí conservar el collar, y eso me perseguirá para siempre» (El médico); «Y en ese momento se transforma en el tigre, y de cara a la muerte decide de una vez aceptar su destino» (Capellán).

Ferrari mueve por todos los géneros a su hombre corriente, -ni mas ni menos valiente que el resto-, atrapado en un momento que lo elevará o destruirá y en el que esta cifrado su destino.

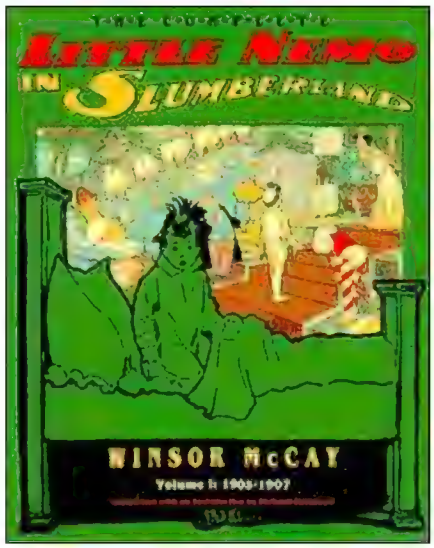
[© 2004 **Iván de la Torre**, para *Tebeosfera* 040306]

▲

ISSN: 1579-2811

VIÑETAS Y ORGANIZACIÓN DE LA PÁGINA EN *LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND*: BREVE COMENTARIO SOBRE EL MODO DE ABRIR VENTANAS AL PAÍS DE LOS SUEÑOS.

Texto de Federico Reggiani.



[Cubierta del núm. 1 de la recopilación *The Complete Little Nemo in Slumberland* una de las más respetuosas de la obra original publicada en los diarios. La imagen es un montaje de dos viñetas de **Winsor McCay**.]

Clásico entre clásicos, *Little Nemo in Slumberland*[1] de Winsor McCay está sin dudas en los primeros puestos de cualquier canon de historietas que se ensaye.

Vista a la luz de su contexto de producción, sorprende la madurez con que la obra de McCay nace, y el modo en que sus desarrollos sobre el casi inexistente código de la historieta no parecen tener antecedentes y, si se exceptúan bellísimas anomalías como *The Kin-der-Kids* de Lionel Feininger, sólo herederos en el futuro. Lo sorprendente de McCay es que, cuando comienza a trabajar, ya parece tener un lenguaje historietístico desarrollado: la narración de *Little Sammy Sneeze*[2] y sobre todo de *Dreams of Rarebit Fiend*[3] en 1904 se distancia con claridad de los balbuceos de sus contemporáneos y es de una modernidad que contrasta incluso con el bello pero muy tradicional estilo de dibujo. Cuando en 1905 comienza *Little Nemo*, suma a estas cualidades narrativas la renovación del diseño de página.

En efecto, el aspecto quizás más evidente de su diferencia con respecto a sus contemporáneos radica en el inmediato abandono de la cuadrícula regular de viñetas, sustituida por una enorme variedad de diseños y disposiciones. Es este aspecto el que me interesa seguir en el presente artículo: los modos en que McCay ocupa el espacio de la página.

Toda imagen se encarna en un espacio. Esta afirmación trivial, en parte oculta por la imagen en movimiento del cine (que rápidamente estabilizó la forma de su "cuadro"), es particularmente pertinente cuando se habla de historieta. Hay una tensión presente en toda historieta entre el espacio tridimensional de los sucesos representados en cada viñeta y el espacio bidimensional de la representación: entre el espacio sobre el cual la viñeta se comporta como una ventana, tal como enseñó la representación renacentista, y el espacio plano de la página sobre el cual esas "ventanas" se distribuyen. Como es evidente, no todas las historietas se hacen cargo de esta tensión, sino que muchas simplemente la ignoran. Sin embargo, cuánto más se medite la puesta en página (lo que vale también para puestas completamente regulares "a la *Watchmen*") más en evidencia se pone esta tensión, al punto de que los chistes sobre la estructura formal de la historieta son tan antiguos como la historieta misma.

Uno de los varios méritos de McCay fue entender rápidamente que la composición de la página era uno de los elementos sobre los cuales podía operar el dibujante, y que la historieta era, es, un diálogo entre la sucesión narrativa de las viñetas y la visión del conjunto. No poca importancia ha tenido en esta notable evolución que diferencia *Little Nemo* de los *Dreams of Rarebit Fiend* las enormes dimensiones del formato de publicación, que convierte cada página en un verdadero afiche e implica que además (e incluso, antes) de la lectura sucesiva de cada viñeta hay una visión global.

PRIMERA ENTREGA DE "LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND", DONDE SE APRECIA LA DIVISION DE LA PLANCHA EN TRES BANDAS DIFERENCIADAS.

Resulta útil seguir el desarrollo en los inicios de la publicación de *Little Nemo* para rastrear el modo en que sucesivas decisiones llevan al dispositivo de página definitivo. La página comienza a publicarse el 15 de octubre de 1905 con un diseño de página regular, un desarrollo espacial bastante pobre (salvo el palacio de fondo de la viñeta del título, Nemo cabalga de perfil sobre un fondo plano) y una peculiaridad que se repetirá en las primeras veintidós páginas: textos de apoyo distribuidos en el espacio entre viñetas y que van contando, de un modo enteramente redundante, el cuento de aquello narrado en forma autónoma con las imágenes. No se trata de una duda respecto de las capacidades narrativas de la historieta (puesto que no aparece un recurso similar en *Dreams of Rarebit Fiends*, que es anterior) sino un modo de ligar a la reciente historieta a la tradición establecida del libro infantil ilustrado.

Ya a partir de la segunda semana de publicación, el diseño de página se vuelve más complejo. En toda esta primera etapa, que se extiende las primeras veintidós entregas, hasta el 25 de febrero de 1906, cada página se divide en tres zonas: se inicia con una viñeta a todo lo ancho, que incluye el título, continúa con una tira dedicada a mostrar el despertar de Nemo, y culmina con la parte principal de la página, con el cuerpo de la aventura onírica. En varias ocasiones, la tira final, con el conocido despertar de Nemo, es también una tira bien delimitada. La viñeta del título y la primera tira funcionan como un todo, y presentan una disposición consistentemente regular, que permite subrayar (y en ocasiones enmarcar, con la tira final), la prueba de formatos y diseños de página del cuerpo principal. Aparecen diseños diversos, con diversos grados de complejidad y legibilidad: viñetas circulares u ovales en el centro o un diseño "en escalera", entre otros.

PLANCHA DEL 6-II-1906. PRIMERA NO AUTOCONCLUSIVA: PERSONAJES, ESCENARIO Y ACCION CONTINUABAN EN SIGUIENTES ENTREGAS.

Thierry Groensteen[4] ha notado que hay una continuidad entre páginas, dada por una suerte de rima entre sus diseños, que es previa a que se establezca la continuidad narrativa que se hace expresa entre los episodios del 25 de febrero y el 4 de marzo de 1906. En el momento en que una página comienza en el punto exacto en que terminó la anterior y la acción, exceptuando la viñeta final del despertar, se desarrolla enteramente en el reino de Slumberland, la página abandona su inicio con el despertar en la cama de Nemo, dejando libre toda su superficie para la aventura de Nemo. Es notable como terminan a la vez los ensayos para dominar la ocupación del espacio de la página y para configurar la forma de la narración folletinesca y el "continuará".

Hablar de que "terminan los ensayos" y de forma definitiva puede hacer pensar a quién haya tenido la mala fortuna de no ver páginas de *Little Nemo* que la puesta en página se estabiliza. Esto, por supuesto, no es verdad. Por casi seis años, McCay ofrecerá un catálogo de tamaños de viñeta y de disposiciones espaciales de una riqueza que no será igualada por la historieta norteamericana hasta varias décadas después. De hecho, la principal constante en las páginas es, paradójicamente, un principio de variación, que obliga a cambiar de diseño prácticamente cada semana. Sin embargo, puede hablarse de una configuración definitiva en tanto existen algunos elementos recurrentes y pueden definirse tipologías de página.

Los primeros elementos a tener en cuenta, y las únicas repeticiones constantes, son el título y la viñeta final, con el despertar de Nemo. Una vez que se abandona, como quedó dicho, la viñeta dedicada especialmente a albergarlo, el extenso título *Little Nemo in Slumberland* recorre la página a lo ancho, superponiéndose a varias viñetas si la tira superior está dividida. Es hasta tal punto parte distintiva de la historieta que se llega a ironizar sobre él cuando los personajes engordan comiéndose sus letras, a las que bajan golpeándolas con las líneas del borde la viñeta (como en la página del 1 de diciembre de 1907). Sólo en unas pocas ocasiones, el título adquiere una disposición diferente: Dividido en dos viñetas dispuestas a los lados de la tira superior (páginas del 7 y 14 de febrero, 13

y 27 de junio, 18 y 25 de julio. 22 de agosto, 12 de septiembre) o centrado (12 de diciembre de 1909).

PLANCHA DEL 12-XII-1909, UNICA CON EL TITULO SITO EN LA VIÑETA CENTRAL.

La viñeta final, con el despertar, aparece como una viñeta incrustada, con muy pocas excepciones. Es el único caso en que McCay utiliza el procedimiento de la incrustación de la viñeta, que no aparece ni siquiera en los dispositivos de puesta en página más complejos e irregulares. Cuando a partir de 1911 se produce el "pase" de McCay a las órdenes de Hearst y la historieta pasa a llamarse *In the Land of Wonderful Dreams*, adquiere un diseño de página regular y repetido para cada semana. Incluso en ese período, la única ruptura de la retícula de 4 × 3 es justamente permitir que la última viñeta, más pequeña, se incruste en la anterior. Es interesante notar como McCay busca con este recurso separar esta viñeta del conjunto de la página, del mismo modo en que, a través de la regularidad de las viñetas, separaba la tira superior con el despertar de Nemo. Fortalece así una homología evidente entre la experimentación del diseño de página y el carácter onírico del relato.

Otro elemento, en este caso un principio constructivo, es el que determina que si el tamaño de la viñeta cambia, esto depende de la complejidad o el tamaño del suceso u objeto representado. El tamaño de la viñeta no tiene un valor semántico en sí (no hay objetos pequeños en marcos grandes, ni objetos grandes agobiados por un marco pequeño, salvo que se trate de una zona de diseño uniforme). Se ha subrayado que cierta regularización de la página que puede notarse hacia 1908 implica una caída en la inventiva de McCay.[5] En realidad, contra lo que puede suponerse, algunos de los diseños de página más irregulares implican un carácter más rutinario, puesto que se responde de manera invariable a un principio constructivo (viñeta grande, objeto grande) que será propio de muchas malas historietas en el futuro, aunque McCay compensa esto con una ocupación del espacio que es siempre un modo de la belleza. En cambio, cuando el diseño se hace menos ostentoso (y sólo en el interior de cada página, porque sigue cambiando semana a semana), la disposición de la página se vuelve más funcional a los hechos narrados, aunque en ocasiones, y sobre todo hacia el final, caiga en algún automatismo o directamente parta de un diseño de página previamente fijado.

Finalmente, el último elemento constante del diseño será la organización de la página en zonas. No es excesivo recordar, creo, que el tamaño de la edición en diarios de *Little Nemo* es muy superior a cualquier formato de edición actual. Se trata de un enorme espacio que, justamente en razón de su tamaño, puede ser dividido y reorganizado. Eso es efectivamente lo que hace McCay. Estas zonas visuales están unificadas por el diseño y la disposición de las viñetas, pero también por el contenido narrativo –con las sucesiones y las repeticiones habituales en McCay- y el uso de color. Cada zona está compuesta por una o varias tiras de viñetas. La tira, en *Little Nemo,* tiene un valor de unidad formal evidente y no es un mero "ir a la línea inferior" al chocar con el final de la página.[6] Estas tiras pueden estar formadas por varias viñetas, o por una sola del ancho total de la página.

Puede ensayarse una tipología de las distribuciones en zonas más comunes. Un modelo bastante habitual es el que divide la página en tres partes. Por lo general, una viñeta grande, con el título, una zona intermedia con una, dos y hasta tres tiras de viñetas de organización relativamente regular, y otra viñeta ocupando todo el ancho de la página con el desenlace de la acción y el despertar inserto (véanse las planchas correspondientes a los días 4 de noviembre, 18 de noviembre y 2 de diciembre de 1906; 24 de febrero de 1907; y 5 de marzo de 1911). Es el modelo más parecido a la distribución de las primeras páginas.

Otro tipo de distribución es binaria, con dos posibilidades extremas: o una división en dos zonas muy desiguales (23 de septiembre de 1906, 3 de marzo de 1907) o en mitades (2 de enero de 1910, o toda la secuencia de los viajes a la Luna y Marte (del 16 de abril al 14 de agosto de 1910). Existen excepciones, sin duda, a esta división en zonas, que son principalmente de dos tipos: por un lado, aquellas páginas que se componen sólo de viñetas apaisadas a todo lo ancho de la página (no puede dejar de recordarse la página del 16 de septiembre de 1906, en que Nemo y la princesa caminan entre dos filas de guardias que se pierden hacia el punto de fuga), aunque en algunas ocasiones la división en zonas reaparece en función del color o el contenido, como puede notarse en la página del 6 de junio de 1909: conformada por seis viñetas apaisadas que muestran el progresivo surgir de Slumberland desde debajo de la tierra, hay un salto entre la viñeta 3 y la 4 (el eje

PAGINA DE ABRIL DE 1910, UNA DE LAS QUE INICIA LA SECUENCIA DE VIAJES A LOS QUE SE ALUDE EN EL TEXTO.

horizontal de la página), a partir del cual se muestra un momento mucho más avanzado del surgimiento palacio y por lo tanto una imagen de conjunto –en cuanto a los volúmenes y los colores de la imagen- claramente diferenciada en la mitad inferior.

Otro conjunto de páginas "sin zonas", es aquel compuesto por las composiciones regulares que, hacia el final de *Little Nemo* y en todo el recorrido como *In the land of wonderful dreams* suponen una cuadrícula establecida previamente.

Una conclusión central que se desprende de esta división de la página en zonas es que, si como conjunto el diseño de página es irregular o retórico, en el interior de cada zona tiende a ser regular. Así, cada zona está conformada por viñetas del mismo tamaño (en la gran mayoría de los casos, las tiras están formadas por viñetas iguales) o subdivididas de modo simétrico. Parece claro que McCay comenzó pronto a construir sus páginas sobre la base de módulos de distribución regular. Cada zona en que se divide la página funciona como una página separada, con su organización interna. Así, le fue posible combinar en muchos casos la dimensión de cartel de sus enormes páginas con el uso de la viñeta para la organización rítmica del relato.

Si alguna utilidad puede tener este recorrido, un tanto prolijo, sobre los modos de armar la página en *Little Nemo*, esta será llamar la atención sobre algunas cuestiones que McCay descubre tempranamente respecto del modo en que una historieta utiliza y ocupa el espacio de la página.

PAGINA DE 1914, CUANDO LA SERIE PASO A TITULARSE "IN THE LAND OF WONDERFUL DREAMS". EN ELLA SE APRECIA EL TRATAMIENTO A MODO DE CARTEL QUE WINDSOR McCAY HACE DE LA SUPERFICIE DEL PAPEL

Lo que se observa es que McCay comprende de inmediato, y aprovecha, la tensión entre la visión global de la página y la visión sucesiva de las viñetas. Esta comprensión fue probablemente impulsada por el formato de publicación y por la elección de un espacio para el relato fuertemente organizado por las reglas de representación que a partir de la imposición de la perspectiva piensan el cuadro como una ventana hacia un mundo tridimensional. En esta tensión, *Little Nemo* se ofrece como una cuidadosa síntesis: por una parte, el diseño de página se organiza para la visión global, en base a la distribución de los volúmenes y los colores y a la organización de las viñetas en grupos o zonas, que le otorgan a la página su apariencia de orden así como la variedad que es su marca de distinción respecto de los contemporáneos. Por otra parte, el diseño de página opera en relación con la sucesión de viñetas, con una función que es sobre todo rítmica. Si, como se notó, no hay en general un aprovechamiento semántico de la variación de las viñetas, el uso de módulos regulares le da a los relatos su característica más reconocible. El gusto de McCay, «dibujante por excelencia de las metamorfosis sucesivas»[7] por las mutaciones, los movimientos descompuestos en fases, los cambios de tamaño y las apariciones y desapariciones puestas ante los ojos del lector –que son parte de su interés por el naciente cine de animación, del que Mc Cay será el primer hito destacable- se adapta al uso de series de viñetas regulares que le dan un ritmo constante a cada segmento narrado y le permiten hacer coexistir en un mismo espacio una dimensión narrativa con una dimensión espectacular.

[1] *Little Nemo in Slumberland* se publicó entre 15 de octubre de 1905 y el 23 de julio de 1911 en el diario *New York Herald*. A partir del 3 de septiembre de 1911, McCay comienza a trabajar bajo las órdenes de William Randolph Hearst, y la historieta se publica bajo el título de *In the Land of Wonderful Dreams* en los diarios del grupo hasta el 26 de julio de 1914. Desde mediados de 1924 hasta fines de 1926 realiza un regreso fugaz a las páginas del *New York Herald*.

[2] Iniciada el 24 de julio de 1904 en el *New York Herald*. Puede consultarse la versión en línea de una edición francesa de 1906 en: http://www.coconino-world.com/sites_auteurs/winsor/dec_sammy/mn_sammy.htm Ultimo acceso: 6/5/2003

[3] Iniciada el 10 de septiembre de 1904 en el *New York Herald*. Existe al menos una edición parcial en castellano: McCay, Winsor (1984): *Pesadillas de cenas indigestas,* Laertes, Barcelona.

[4] Groensteen, Thierry (1991) "Nemo, fils du rêve", en http://www.mediadesk.com.fr/groensteen/Sequence2/Nemo.html [último acceso: 6-V-2003]

[5] Harvey, Robert C. (1994): *The art of the funnies : an aesthetic history.* University Press of Mississippi (Studies in Popular Culture), p. 31. El libro de Harvey, extremadamente útil, se basa en algunos presupuestos que sigue con cierta inflexibilidad; uno de ellos es la poca valoración de la puesta en página regular.

[6] Para el concepto de la tira como "espacio intermedio" entre la viñeta y el "multicuadro", *cfr.* Groensteen, Thierry (1999): *Systeme de la bande dessinée,* PUF, Paris, pp. 78-79

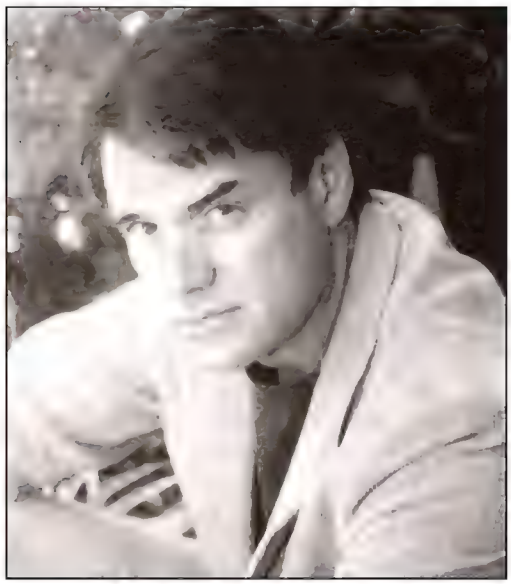
[7] Groensteen, Thierry (1991) *op. cit.*

[© 2003 **Federico Reggiani**, para *Tebeosfera*, 031019]

ISSN: 1579-2811

LO MEJOR DE BRUCE JONES. PARANOICO, SÍ, PERO CON SENTIDO DEL HUMOR.

Texto de Alejandro Romero.



[Fotografía de **Bruce Jones**]

«Acabas etiquetado en la industria. Encasillado (...). Escribí para la Warren, por tanto soy un escritor de terror. Sólo era un tipo haciendo un trabajo, y ese era el género que me ofrecían. Me gusta pensar que puedo hacerlo bien con una historia de amor, o de aviación o de barcos o lo que sea. Es cierto que hay un lado oscuro en mi obra. Parece que tengo esta tendencia a la paranoia, no sé bien por qué. De hecho, tuve una infancia muy feliz. Excepto aquel incidente con los vampiros.»

Bruce Jones entrevistado por **Danny Fingeroth** (*Write Now!* # 3)

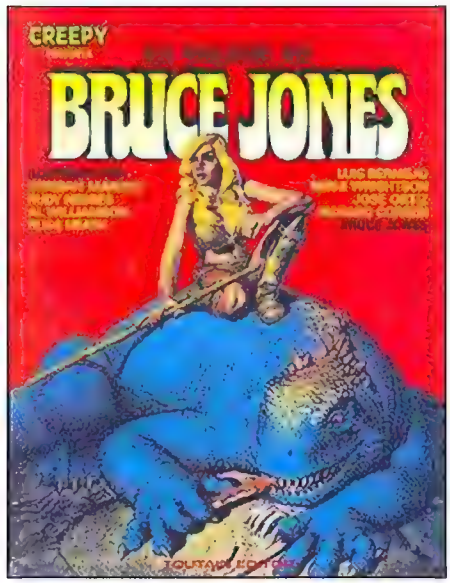
Donde ningún guionista ha estado antes (ni después)

Bruce Jones tiene buenos motivos para sentirse orgulloso de sus logros. Y entre los buenos, uno excepcional.

No es sólo que haya vuelto a la celebridad (la subterránea celebridad del gueto tebeístico, pero celebridad a fin de cuentas) con su brillantísimo *The Incredible Hulk*, exitazo comercial y crítico que el bestiajo verde no conocía desde los tiempos de Peter David. Tampoco es por la media docena de novelas de suspense que escribió en los noventa, que no llegaron a best-sellers pero por ahí anduvieron, lo cual está muy bien. Ni por haber lanzado sus propias series antológicas en los ochenta, *Bruce Jones' Twisted Tales* y *Alien Worlds*, una suerte de *Creepy* redivivo con dibujantes tales que Richard Corben o John Bolton y un sólo y fecundo guionista.

Sobresaliendo entre todos los méritos, la joya de la corona es ésta: Bruce Jones puede sentirse orgulloso por haber sido objeto de un álbum antológico editado por Toutain, *Lo mejor de Bruce Jones*. ¿Cuántos guionistas pueden presumir de semejante consideración por parte de Toutain? Ya podía darse con un canto en los dientes el que aparecía en el lomo del libro como coautor junto al dibujante. Esto, por ejemplo, no lo consiguió Sclavi: *Roy Mann* es obra de Micheluzzi y el guionista sólo aparece mencionado en una frase casual de la contraportada.

Y es que, por aquellos tiempos, decir *Lo mejor de Bruce Jones* era prácticamente lo mismo que decir "Lo mejor del mejor". Cada vez que *Creepy* reeditaba "Jennifer" con algún motivo peregrino, el resultado automático era que salía elegida como mejor guión en las votaciones de los lectores de Toutain de ese año. Según cuenta el propio Toutain en el prólogo al libro, los dibujantes españoles estaban encantados cuando les tocaba dar vida a un guión de Bruce Jones. Lo que no sabíamos entonces (y no supimos hasta la entrevista que apareció en el volumen *The Warren Companion*) es que Bruce Jones no estaba tan contento, especialmente



cuando la historia en cuestión exigía una atmósfera "nativa" muy concreta que los dibujantes españoles, al margen de sus virtudes técnicas, no podían reflejar por mucho que se documentasen.

Qué le vamos a hacer. *Lo mejor de Bruce Jones* contiene, naturalmente, historietas dibujadas por autores españoles. Y nosotros, ajenos a los ambientes que el guionista quería reflejar, disfrutamos de la América abstracta de un José Ortiz. Más allá del mayor o menor cuidado de Bruce Jones en la ambientación de sus relatos, hay un lenguaje universal que sobrevive a casi cualquier distorsión intercultural: el de una historia bien contada.

Léase lo que afirma el propio Bruce Jones más arriba: aunque reconoce su propensión al lado oscuro, es sólo un tipo haciendo un trabajo. Eso sí, con resultados sobresalientes y cada vez más depurados. Desde sus un tanto verbosos guiones para Warren hasta ese prodigio de narración elíptica que es *The Incredible Hulk*.

El incidente con los vampiros

Cumplamos rápidamente con el expediente biográfico: Bruce Eliot Jones nace en 1946 en Kansas City (Missouri) y crece en los suburbios de San Luis. Su padre es una influencia fundamental: inventor aficionado, construye una lujosa casa-de-árbol llena de cachivaches extravagantes y allá arriba escribe con un amigo una novela de misterio, *The Red Hemp*. En palabras de Bruce Jones: «Creo que fue la primera vez en que me di cuenta de que en realidad, alguien se sentaba y creaba las novelas y los cuentos, que no aparecían materializándose en el éter. Solía sentarme en su regazo frente a su vieja máquina de escribir Royal y creábamos historias juntos».

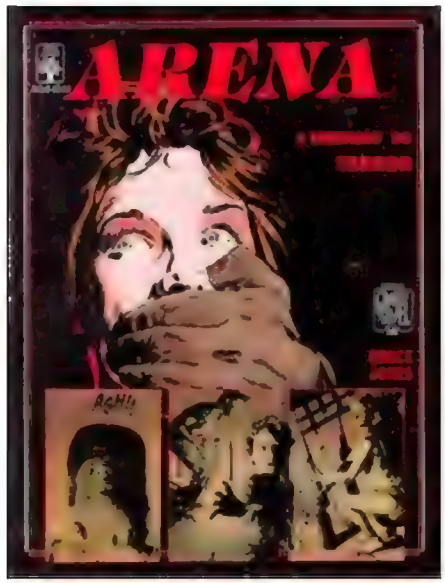
El entusiasmo por las novedades de su padre convierte a la familia en temprana consumidora de programas televisivos: el *Superman* de George Reeves, el *Kraft Televisión Theater*, *Alfred Hitchcock presenta*, *Los intocables*, *The Outer Limits* y *Dimensión desconocida*.

Estudia dibujo y pintura en la universidad de Kansas City y se traslada a Nueva York en busca de trabajo. Allí se une a Jeff Jones, Berni Wrightson y Mike Kaluta, jóvenes artistas de gustos muy similares a los suyos, enamorados de autores como Frazetta, Foster o Williamson. Para Bruce Jones, la evolución de dibujante a guionista fue cuestión ante todo práctica: es demasiado lento dibujando y puede conseguir dinero más fácilmente dedicándose a la escritura. «Eso y el hecho de que sentía que podía escribir mejores guiones que la mayoría de los que me daban».

Seguirá dibujando, pese a todo, relatos cortos y series (como aquella *Connie Lingus* memorablemente paródica, digna réplica en tebeo al *Flesh Gordon* de la gran pantalla), pero su ocupación principal será la de escritor.

El primer cómic mundial de terror

Eso o algo parecido encabezaba el número 0 de la primera época de *Creepy* en España. Bruce Jones escribe numerosas historias para *Creepy* y *Eerie* (o, para el que quiera sentir un poco de vergüenza ajena, *Vampus* y *Rufus*). Este es el periodo que mejor conocemos en España por la revista de Toutain, aunque en números sucesivos se mezclarían las historietas de Warren con las de Pacific: historias cortas con sorpresa final a lo O. Henry. Las influencias las enumera Bruce Jones sin mayor disimulo: Richard Matheson, Charles Beaumont y el que ellos mismos reconocían como maestro, Ray Bradbury. De todos es sabido que con *Creepy* y *Eerie* Warren intentaba reproducir, en una revista ajena a las regulaciones de la Comics Code, el éxito de los comic books de terror de EC. Jones, en lugar de inspirarse en el modelo más inmediato, retrocede a la fuente original. Como declara ante Danny



Fingeroth: «Mis hábitos de lectura por aquel entonces se reducían al relato corto en prosa, no al comic book».

Lo que escribe en esta primera etapa se acomoda perfectamente a la tradición del cuento fantástico anglosajón del siglo XX, y produce algunos ejemplares bastante notables, dignos de figurar junto a los mejores relatos de los escritores citados más arriba. Todo comienzo conlleva titubeos, y una producción numerosa tiene que salir irregular por necesidad, pero el saldo de Jones se eleva bastante por encima de la media:

«Casi todos los tipos de relato corto de casi cualquier género piden algún tipo de sorpresa final (...). El truco está en no dejar que el lector la vea venir, que nunca parezca gratuita y, ojalá, en decir algo sobre la condición humana en lo que puede convertirse demasiado fácilmente en un chiste de diez o doce páginas».

Esteroides de leyenda

El guionista, entonces principiante, reconoce la ayuda que le prestó desde la redacción Louise Jones (más tarde Louise Simonson). Hasta tal punto llegaba su respeto por ella que, cuando ésta abandonó su trabajo en Warren y marchó a Marvel, Bruce Jones la siguió.

En Marvel es uno de los primeros escritores en recoger las riendas de *The Savage Sword of Conan* y *Conan the Barbarian* de manos de un comprensiblemente fatigado Roy Thomas. Jones creció leyendo a Robert E. Howard, Lovecraft y muchos de los viejos autores de los pulps (los abuelos de la tradición, por cuanto dieron lugar al padre Bradbury), de modo que el trabajo le viene como anillo al dedo: tan cómodo se encuentra en el género que no se priva de bañarlo en el humor negro paranoide marca de la casa. Queda para el recuerdo, por ejemplo, aquella aventura en la que Conan rescataba de los tentáculos de un bicho lovecraftiano a un bebé de dulce carita envuelto en una manta, sólo para descubrir que debajo de la manta el niño escondía tantas extremidades viscosas como la criatura que, naturalmente, era su madre.

Sin salir del terreno de la fantasía heroica, Jones escribió también *Red Sonja* para Frank Thorne, *Kull the Destroyer* y un *Ka-Zar* francamente rescatable. Mientras Philip Jose Farmer deconstruía el mito de Tarzán en libros tan divertidos como *A Feast Unknown*, cargando las tintas en la escatología y las dimensiones de los miembros de sus personajes, Bruce Jones convierte al sucedáneo *tarzanesco* que la ha tocado escribir en un tipo bastante normal, tirando a metepatas (sobre todo cuando se trata de sus relaciones con el sexo opuesto), que se pasea por la selva con tanga de leopardo más que nada por el calor insoportable que hace. Pero, como reconoce el guionista, no fueron trabajos que causaran especial revuelo: por entonces el escritor estrella era Chris Claremont.

[leer la segunda parte del artículo]

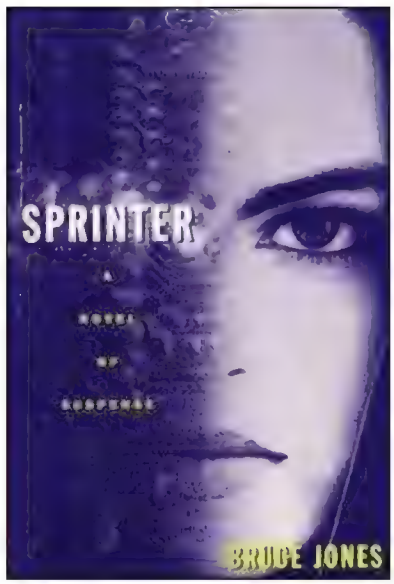
[© 2003 **Alejandro Romero**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

LO MEJOR DE BRUCE JONES. PARANOICO, SÍ, PERO CON SENTIDO DEL HUMOR (2).

Texto de Alejandro Romero.



[*Sprinter*, una de las novelas de **Bruce Jones**]

La explosión Pacific

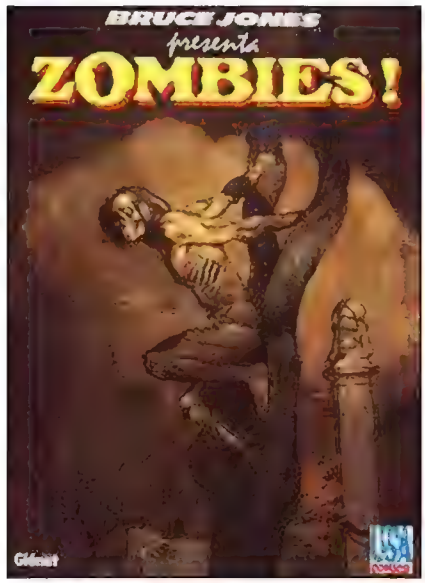
A la etapa de trabajo relativamente anónimo sigue un despliegue de autoría. Jones vive en una pequeña isla de la costa Oeste, escribiendo a tumba abierta dos revistas de historietas cortas, *Twisted Tales* y *Alien Worlds*. La fertilidad inventiva de Bruce Jones se desata: un caudal de relatos sorprendentes, de rica variedad, dibujados por excelentes autores y, por si fuera poco, escritos con un dominio técnico objetivamente superior al que el guionista había alcanzado en los tiempos de Warren. La profusión de cartelas de otros tiempos remite de acuerdo con las necesidades de cada historia: las hay desprovistas por completo de ellas, mientras otras, como "Friends", relato sobre la amistad de un anciano y una araña, están contadas exclusivamente por medio de prolijos textos.

La superior maestría técnica optimiza y da relieve a las virtudes "naturales" de Jones. Sus historias son a menudo estudios detallistas de personajes que conducen por su propia lógica interna a una conclusión inexorable (con un ejemplo tan sobresaliente como "Friends") antes que cajitas de resorte esclavas de la exigencia de un final sorpresa.

Para terminar de convertir al guionista en equivalente tebeístico de sus influencias juveniles (Rod Serling, Hitchcok, Bradbury), los *Twisted tales* fueron recopilados y reorganizados por Glénat como *Bruce Jones presents* en elegantes tomos para el público francés e italiano. Afortunados ellos.

Otros productos de aquellos tiempos que han llegado a España de forma un tanto irregular son la *space opera* titulada *Silverheels*, publicada en su día por Norma en la colección Made in USA, aquel entretenido *Rip, tiempo atrás* con Richard Corben, y un trauma infantil para muchos, esa *Feria de monstruos* que dibujó un Berni Wrightson totalmente entregado (cosa que, por desgracia, no siempre ocurre) a aquel material escrito a su medida.

También de este periodo sale uno de sus trabajos más ambiciosos, *Somerset Holmes*, una novela negra dibujada por Brent Anderson que se atreve a adoptar una buena cantidad de riesgos formales. Cada número es planificado minuciosamente, con auxilio de fotografías de referencia para las que posan el mismo Jones o la editora de la serie y su pareja por aquel entonces, April Campbell. Los excesos verbales del Jones de Warren se podan aquí al máximo: la narración es eminentemente visual, cinematográfica. Hasta tal punto que consiguen que Hollywood se fije en ellos y la carrera de Jones da un giro.



A peor.

La etapa Barton Fink

El siguiente salto responde a una vieja ambición de Bruce Jones, que siempre quiso ser director de cine. Hollywood le ofrecerá, como suele ocurrir, mucho dinero y escasas recompensas creativas. El guionista, igual que tantos otros, invierte años con April Campbell escribiendo borradores y más borradores que nunca ven la luz del día, bloqueados en cualquiera de las infinitas etapas del proceso de preproducción. Entre lo poco que llega a la pantalla están el telefilm para la NBC *My Boyfriend's Back*, algún capítulo de *Daniel el travieso* y la serie *El autoestopista*, que en su día emitió TVE. Esta última es de alguna forma un regreso al espíritu *Creepy / Twisted tales*: historias autoconclusivas, a menudo con final sorpresa, presentadas por un autoestopista melenudo y aceptablemente inexpresivo.

Como respuesta al desengaño cinematográfico, Jones se dedica a escribir novelas de suspense (*Tarotown*, *In deep*), donde los modelos de referencia vuelven a estar bastante claros: William Goldman (autor de *Marathon Man, La princesa prometida* o *Magic*) y Thomas Harris, el creador de Hannibal Lecter.

En thrillers como *Sprinter* (1998) Jones combina la trama conspiratoria de espionaje con la concepción sobrehumana del antihéroe de Thomas Harris para producir un relato de lectura compulsiva. El que fue prodigio deslumbrante en sus primeros trabajos profesionales de escritura es ya un autor maduro que lleva a sus lectores de la primera página a la última sin perder su atención en párrafos gratuitos.

El resultado comercial de la aventura es bueno pero no espectacular. Después de cinco libros, cuando le ofrecen la oportunidad de volver a Marvel, Jones acepta.

El regreso del monstruo

Uno de los primeros títulos para los que escribe, *Spider-Man's Tangled Web*, resulta sintomático de su enfoque actual del género fantástico, probablemente por pura casualidad. La serie cuenta las historias de aquellas personas por cuyas vidas pasa Spiderman fugazmente. El superhéroe, por tanto, casi ni aparece.

Cuando se hace cargo de *The Incredible Hulk*, Jones escoge un punto de partida que le permite llevar la historia hacia donde él quiere. Cargando contra el muro de un edificio, Hulk sepulta involuntariamente a un niño en los escombros. La narración comienza con un Bruce Banner fugitivo, que tiene ahora mejores motivos que nunca para mantener oculto a su vistoso alter ego y un peso intolerable sobre la conciencia. Por desgracia, también se le presentan mejores motivos que nunca para perder la paciencia. El Hulk de Stan Lee salía a la superficie cuando algún fumador desconsiderado lanzaba una bocanada de humo a las narices de Bruce Banner. Con Jones al volante, Banner se ve obligado a recurrir a técnicas orientales de relajación si quiere reprimir la ira justificada que despiertan en él los que se aprovechan de la miseria y la pobreza en el submundo marginal por el que ahora tiene que moverse si quiere sobrevivir.

Hulk aparece, como mucho, un par de páginas en cada episodio, y a menudo ni lo llegamos a ver entero. Jones dosifica los recursos con sabiduría: acostumbrados como estamos a coloristas encuentros de titanes, a la demolición festiva del mobiliario urbano resuelta con unos pocos chichones, ahora Hulk es una sombra sugerida, como el monstruo de una buena película de terror.

Lecciones de narración gráfica: "Silent Run", el segundo número escrito por Jones (*The Incredible Hulk* # 35), donde prescinde por completo de cartelas y bocadillos para contar su tenso relato exclusivamente a través de imágenes.

Bueno es señalar que Bruce Jones no sigue aquel "método Marvel" que Stan Lee se sacó de la manga para poder escribir simultáneamente varios manojos de títulos mensuales. Jones no escribe argumentos que después sus dibujantes desglosan en páginas y viñetas para que más tarde el guionista regrese y escriba el contenido de los bocadillos. Jones, dibujante antes que escritor y con esa vocación de realizador cinematográfico que ya conocemos, proporciona guiones detallados, con la planificación resuelta. Aunque después los dibujantes pueden modificar lo propuesto por el guionista de acuerdo con su criterio personal (cosa que el guionista aplaude cuando se trata de dibujantes como John Romita Jr.), éste marca el ritmo de la narración, el tempo visual de cada segmento.

Que Bruce Jones es un profesional sin ínfulas no puede estar más claro: ahí lo tenemos, en un punto álgido de su carrera y escribiendo con su mejor oficio las adaptaciones de películas tan endebles como *Daredevil* y *Hulk*, especialmente cuando esta última hubiese ganado horrores con un guionista como él. Tal vez haber conocido las mieles de la gloria precoz le ayuda a poner en perspectiva la fugacidad de estas cosas: su nutrido currículum está repleto de encargos, resueltos con mayor o menor acierto pero siempre con una solvencia innegable.

No obstante, si necesitamos justificar nuestro interés por su trabajo distinguiéndolo como autor, no cuesta nada caracterizarlo en dos elementos clave: estilo y preocupaciones temáticas.

En cuanto a estilo, el Bruce Jones maduro sobresale por la depuración de recursos y el uso ponderado de la elipsis. Viene entrenándose de antiguo: muy frecuentemente los relatos cortos con final sorpresa se basan en la reconstrucción de una situación de la cual no contamos con todos los elementos.

Un ejemplo muy conseguido lo tenemos en "Gentlemen's agreement", historia en tres entregas escrita por Jones para *Spider-Man's Tangled Web* (números 7 a 9). En ella, un taxista que conoce la identidad secreta de Spiderman se ve empujado a venderle el secreto a un grupo de gángsteres de poca monta para conseguir dinero rápido. ¿Y por qué necesita el dinero? Principalmente, porque el médico le ha dicho que la enfermedad es terminal, que le quedan dos telediarios y que sólo hay esperanzas con una carísima operación.

Jones va administrando los datos en una escena tras otra, sin recurrir ni una sola vez a las cartelas, y permite que, en el equivalente psicológico a la persistencia retiniana, llenemos los huecos entre cada una. La clave de la historia está en las escenas que omite. De la misma forma, el brevísimo resumen del relato que hemos hecho más arriba no miente, pero oculta datos fundamentales, que en el caso del comic de Bruce Jones se van haciendo manifiestos paulatinamente, hasta llegar a un final inevitable pero no por ello menos sorprendente. Quizá no sea su trabajo más original, ni el más sentido, ni el más memorable, pero técnicamente roza la perfección. El Bruce Jones de la mítica "Jennifer" no habría sabido por dónde empezar.

El dominio maestro de lo que no se cuenta es también el dominio de lo que se cuenta, todo para mayor beneficio de la historia que se tiene entre manos. Volvamos a *The Incredible Hulk*. Evidentemente, economizar la violencia del monstruo lleva a sacar el máximo partido a sus muy esporádicas apariciones. Pero ese no es el único provecho que se puede sacar de la elipsis. Sin ir más lejos, Jones

empieza su historia cuando el suceso que la desencadena (el estallido de violencia en el que muere un niño) ya se ha producido. Nos mete de cabeza en el giro que quiere dar a la serie desde el mismo momento en que la ponen en sus manos. Sin largas explicaciones ni farragosos diálogos expositivos, la historia se va desplegando ante nuestros ojos. Todo lo que cuenta empuja el relato hacia delante, todo lo que calla enciende nuestro interés. ¿Quiénes son esos personajes en sombras que siguen los movimientos de Banner? ¿Por qué caminan los muertos con una bala en la frente?

Y eso nos lleva a las preocupaciones temáticas. Quizá las novelas de suspense de Jones fuesen intentos de producir best-sellers viables, aproximaciones al campo de los Tom Clancy y similares. Tal vez. Pero ocurre lo mismo con David Morrell, el autor de *Primera sangre* (es decir, la novela en que se basó *Acorralado*; hablamos del padre de Rambo). Es imposible no reconocer a quien escribió un cuento tan terrorífico como *Azul para la angustia, naranja para la locura* en las páginas más retorcidas de los best-sellers "convencionales" que llevan su firma: *Testamento*, *La hermandad de la rosa* o incuso las novelizaciones de *Rambo* y *Rambo III* que acometió con innegable modestia.

Bruce Jones puede escribir una novela de espionaje, de acuerdo, pero no se va a privar de explotar al máximo el alto potencial paranoide del género ni de regalarnos más de un sobresalto en el experimento. Pasa tres cuartos de lo mismo con *The Incredible Hulk*. ¿Alguien esperaba ver a La Masa en el centro de no se sabe bien qué temible conspiración, perseguida por serenos muertos vivientes?

Paranoia, miedo, una realidad voluble pero esencialmente cafre que siempre nos reserva sorpresas desagradables en los parajes de apariencia inofensiva, bajo la fresca mantita que envuelve a un precioso bebé. Una oscura cosmovisión expresada con el lenguaje que debería ser más libre, el del fantástico, y que por desgracia suele estar tan preso de estereotipos.

Imaginaciones rebeldes como la de Bruce Jones fuerzan desde dentro las rigideces del canon, las empujan hasta el límite y recompensan nuestra atención con buenas historias y un vocabulario mil veces más rico con el que comentar las bromas macabras de la existencia.

BIBLIOGRAFÍA:

COOKE, J.B. (2001): "The Bruce Jones Touch", en *The Warren Companion* (David A. Roach & Jon B. Cooke, eds.), TwoMorrows Publishing, Raleigh

FINGEROTH, D. (2003): "Hulking in. The Bruce Jones interview", en *Write Now!* # 3, TwoMorrows Publishing, Raleigh

GOLDMAN, W. (1985): *Adventures in the Screen Trade*, Futura Publications, London [Uno de los ídolos de Bruce Jones explica con impecable sentido del humor los laberintos con que se enfrenta al guionista que quiere ver su historia en la pantalla. Para quien se quiera hacer una idea del tipo de cosas que pudieron pasarle a Jones en sus años hollywoodienses]

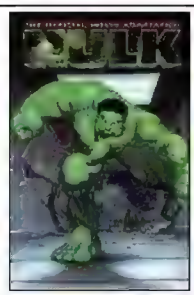
SANDER, G. F. (1992): *Serling. The rise and twilight of television's last angry man*, Dutton Books, New York [Biografía del creador de *Dimensión desconocida* y *Galería nocturna*, documenta el proceso de popularización del relato fantástico de inspiración *bradburiana* y su influencia en la generación de Bruce Jones a través de los guiones televisivos escritos por Serling, Matheson, Beaumont, George Clayton Johnson y demás discípulos de Bradbury, quien por cierto acusó a Serling de plagio en numerosas ocasiones]

[© 2003 **Alejandro Romero**, para *Tebeosfera*, 031019]

PORTADA
TEBEOSBLOG
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

LO MEJOR DE BRUCE JONES. PARANOICO, SÍ, PERO CON SENTIDO DEL HUMOR (galería y vínculos).

GALERÍA [haga clic sobre cada imagen para ampliar]

<table>
<tr>
<td> </td>
<td> </td>
<td> </td>
<td>  </td>
</tr>
<tr>
<td>Star Wars</td>
<td>The Call of Duty, en memoria del 11-S</td>
<td>Marvel Legends, con Wolverine y Hulk</td>
<td>Hulk, adaptación del fime, con B.M. Bendis</td>
</tr>
<tr>
<td> </td>
<td> </td>
<td> </td>
<td> </td>
</tr>
<tr>
<td colspan="4">Hulk, cubiertas de los cuatro libros que relatan la saga de "Return of the Monster", luego reunidos en un solo volumen</td>
</tr>
</table>

[© 2003 **Alejandro Romero**, para *Tebeosfera*, 031019]

ISSN: 1579-2811

KEVIN SMITH Y LOS SUPERHÉROES.

Texto de Eduardo Martínez-Pinna.

[Fotografía de **Kevin Smith** tal y como compareció al estreno de *Daredevil*, filme de la productora 20th Century Fox en el que él desempeña un pequeño papel y que se inspira, en parte, en sus guiones para la serie de Marvel Comics *Daredevil the Man without Fear.* Foto © **Rebecca Murray**]

Kevin Smith: De autor cinematográfico a guionista de cómics.

Kevin Smith se inscribe dentro de un exclusivo club de guionistas cuyos trabajos alternan en las llamadas "editoriales independientes" y las grandes empresas de cómics como Marvel y DC. Entre la gloriosa nómina de escritores con las que presenta afinidades de tipo generacional, se encuentran nombres como J. M. Straczinsky, Bob Gale, Greg Rucka y B. M. Bendis... entre otros.

Nacido en 1970, sus orígenes como contador de historias, se circunscriben en el cine independiente, cuya promoción publicitaria más conocida se encuentra en el Festival de Sundance, en el que sus películas han resultado ganadoras en más de una ocasión. En la actividad cinematográfica, además de creador realiza funciones de guionista y actor secundario. Como director, lo es hasta el momento de *Clerks* (1994) *Mallrats* (1995) y *Persiguiendo a Amy* (1997) integradas en la llamada Trilogía de Nueva Jersey. Sus siguientes filmes, con un presupuesto sensiblemente mayor, y con una tendencia al cine de amplia distribución son los titulados *Dogma* (1999), *Jay y Bob el silencioso contraatacan* (2001) y el reciente batacazo en taquilla protagonizado por Affleck y la López *Jersey Girl*. Ha intervenido como actor en filmes como *Jay el silencioso* (1994) y *Daredevil* (2003) y ha sido guionista de un malogrado proyecto de *Superman*.

Pero si Smith ha destacado en el mundo del cine, su brillo como autor de cómics es también considerable, realizando historietas basadas en los éxitos fílmicos sobre la Trilogía de Nueva Jersey, para Oni Press, de gran éxito de crítica y público con prestigiosos premios incluidos.

En 1998, Joe Quesada y Jimmy Palmiotti inician una nueva división de cómics en Marvel, llamada Marvel Knights, en cuya acta fundacional se dejan ver características tales como una independencia sobre el sello del Comics Code una influencia más o menos discutible con la división Vértigo de DC (influencia mucho más matizada en la línea Max, continuadora ideológica y prácticamente indistinguible de Marvel Knights) un concepto narrativo cuidado y ajeno a las grandes sagas épicas, y finalmente una homogeneidad estética en lo relativo a la presentación. Debido a la afinidad confesa de Kevin Smith por los comic books de superhéroes, y con un brillante despliegue publicitario de la neonata Marvel Knights, Quesada y Palmiotti le convencen para que se integre entre los padres fundadores con la realización de un arco argumental para los primeros números de la que sería la primera serie del sello: El volumen II de Daredevil, su estrella potencial.

En noviembre de 1998 salen al mercado las cinco obras fundacionales del sello Marvel Knights, como vanguardia que preludia la aparición de posteriores, y más exitosas nuevas series. *Daredevil Vol. II* (abierta), *Inhumanos Vol. II* (limitada de

12 números), *Pantera Negra Vol. II* (abierta), *Punisher Vol. II* (limitada de 4 números) y *Doctor Extraño* (limitada de 4 números).

Kevin Smith, con constantes homenajes a Frank Miller y sin perder de vista la cronología "oficial" de *Daredevil*, lo eleva a una categoría comercial y de calidad que no gozaba desde los años ochenta. Ayudado por los impactantes dibujos de Quesada, el espectacular entintado de Palmiotti, y el color infográfico, la obra acapara los primeros puestos de ventas cimentando el ya de por sí prestigio inicial que se le presumía al recién creado sello.

FRANK MILLER SIEMPRE PRESENTE

En el año 2000, es la otra gran editorial estadounidense, DC, la que contrata los servicios del magnífico guionista para el rescate de uno de sus iconos más antiguos, *Green Arrow*, muerto en el número 101 (abril de 1996) de su antigua colección regular, del que por no haber, no hay ni cadáver que resucitar. El ejemplar talento narrativo de Smith obra el milagro, situando el volumen III del arquero esmeralda en los puestos más altos del índice de ventas, con un trabajo que se prolonga durante 15 números, y que dibuja un inspiradísimo Phil Hester.

El enorme y merecido éxito de público y crítica conseguidos en ambas aproximaciones superheroicas, le posicionan como una personalidad grata para las grandes editoriales, asegurándole un brillante futuro laboral en ambas empresas que se materializa en sus nuevos trabajos con *Spiderman* en Marvel (miniserie *Spiderman / Gata Negra*), y con la revitalización del comic book genérico de DC *The Brave and The Bold*, cuya esencia era la formación de equipos (*team-ups*) superheroicos, al menos desde su número 50 de noviembre de 1963, hasta el 200 y último, fechado en julio de 1983.

I. Kevin Smith y Daredevil.

Visión editorial de *Daredevil* en su volumen I.

Daredevil es el último superhéroe creado por Stan Lee en la llamada Era Marvel.

Cabe recordar aquí que la Era Marvel representa la Edad de Plata de la editorial neoyorquina, y su ubicación en el tiempo puede encuadrarse entre noviembre de 1961, con la aparición del número 1 del comic book *Fantastic Four*, hasta 1970-71, la fecha de los grandes cambios Marvel, entre los que se encuentran las cancelaciones de varias de sus series emblemáticas (*Silver Surfer, The Uncanny X-Men, Nick Fury, agent of S.H.I.E.L.D. y Dr. Strange*) y la dimisión de uno de sus fundadores, el dibujante Jack Kirby.

Ya desde su inicio (abril de 1964), *Daredevil, the man without fear* porta el dudoso honor de ser el pariente pobre, minusválido y benjamín de la empresa, y quizás por ello ha cargado con buena parte de una experimentalidad desganada de Stan Lee. Entre sus dibujantes iniciales figuran Bill Everett, creador del número 1, Joe Orlando, Wally Wood y John Romita, que dan pie en el número 20, de septiembre de 1966 a la magistral entrada de Gene Colan, que prácticamente mantiene su titularidad hasta el número 100 de julio de 1973, siendo sustituido en cinco ocasiones por Barry Smith. Entre sus guionistas figuran, además de Stan Lee, Roy Thomas, y Gerry Conway. Buena parte de lo más granado de la plantilla Marvel, figuran en sus créditos iniciales. El invidente superhéroe dibujado por Gene Colan, es representado en dibujos cargados de volúmenes y líneas cinéticas que intentan aproximar a los lectores el mundo sin luz del protagonista y de su "alter ego", el abogado Matt Murdock. Pero tan magníficos y personales dibujos no se encuentran acompañados de textos inspirados, y la llamada "magia marvel" que Lee, y sus sucesores derrochaban en otras series (especialmente *The Amazing Spider-Man*) no llega ni de lejos al barrio neoyorquino de Hell's Kitchen escenario de los lances de Daredevil.

Tras la salida de Colan, el héroe va entrando en una afasia gris con manifiesta caída de su contenido estético, y potencial comercial, que lo orientan hacia una cancelación, precedida de una cadencia de salida bimestral, hecho acontecido desde el número 147 (julio de 1977) hasta el 170 (mayo de 1980). En los créditos de Daredevil, a partir del número 100 figuran nombres tan variopintos como Bob Brown (prácticamente el titular de la serie) Carmine Infantino John Buscema, Gene Colan, un trabajo de John Byrne, otro de Frank Robbins, además de los comodines Marvel de siempre entre los que aparecen Bob Heck, Sal Buscema, Gil Kane... entre otros más. Los guionistas acreditados en esta época son Steve Gerber, Tony Isabella, Marv Wolfman, Jim Shooter, un trabajo de Chris Claremont y Roger McKenzie.

El mercado del comic book tiene unas leyes, que pese a no estar escritas, son casi constantes. Cuando una colección entra en mínimos (comerciales, estéticos o ambos) vienen las catarsis en forma de grandes renovaciones en los titulares de los créditos. Esta inexorable ley se cumple en *Daredevil*, en la juvenil figura de Frank Miller, que se hace con los dibujos de la colección en el número 158 (mayo de 1979) asumiendo el control de la obra en el 168 (enero de 1980). La renovación de Daredevil es total, acercándole a la esquizoide figura de Batman, expresado en composiciones de página muy sensoriales, que enmascaran cierta incapacitación técnica para el dibujo, y allegándolo a una temática existencialista cargada de "pathos" y desesperación. Su trabajo se prolonga hasta el número 191 (febrero de 1982). Tras unos insulsos números guionizados por la estrella DC Dennis O`Neill, y unos excelentes dibujos de David Mazzuchelli, Daredevil alcanza su incuestionable punto álgido en la saga "Born Again" (# 227 al 233, de febrero a agosto de 1986) con un Miller pletórico al guión y un Mazzuchelli en estado de gracia, con una grafía impresionista de composiciones arriesgadas, sombras ominosas y fuerte simbología cristiana, que acompañan una historia tan tremenda como romántica y esperanzadora. Jamás Daredevil y prácticamente ningún superhéroe llegaron a tan altas cotas de maestría. Son muchas las páginas que avalan esta cuestión, y gran parte de ellas coinciden en decir que son el auténtico final de una historia, cuya expresión gráfica es la espléndida *splash page* final del número 233.

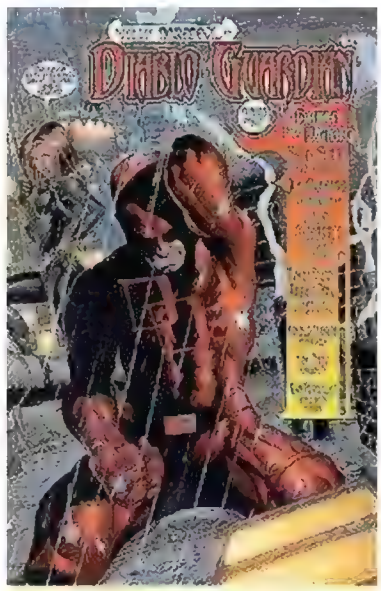
Otra de las inexorables leyes del comic book impide la cancelación de una colección cuando tiene un acaudalado rendimiento estético y comercial. Marvel cumple la ley, y lógicamente no rescinde un serial que le resulta rentable. La historia del católico y promiscuo Matt Murdock va a continuar con equipos de gran calidad, eso sí, lastrados por la sombra demasiado alargada de Frank Miller. Guionistas como Ann Nocenti, D. G. Chichester, J. M. de Matteis, Karl Kessel y Joe Kelly, acompañados por dibujantes como John Romita Jr. Lee Weeks, Scott McDaniel, Ron Wagner y Gary Nord, además de colaboraciones del mismo Gene Colan, representan unas más que aceptables continuaciones de la serie, hasta su cierre en el número 380 (octubre de 1998). Este cierre no es más que un punto y seguido, pues al mes siguiente aparece en el mercado un nuevo número uno, englobado en el prometedor sello Marvel Knights.

Queda claro que Frank Miller es el punto de inflexión del volumen I de Daredevil, por lo que prácticamente la mayoría de los "derivados" editoriales del personaje vienen con su firma, bien como autor completo, o bien como autor del guión. Dichos derivados se refieren a miniseries, *spin offs* (*Elektra*) y las llamadas en EE UU *graphic novels*. La práctica totalidad de estas obras han contribuido a confirmar a Frank Miller como uno de los autores más trascendentales del comic book de las últimas décadas.

Para Quesada y Palmiotti, la biografía de Daredevil, su personalidad, su unicidad en el mundo superheroico y su fascinante trayectoria editorial le hacen merecedor de la categoría de caballero (Knight). El maestro de ceremonias que oficiará la liturgia de su nombramiento será Kevin Smith, en el arco argumental titulado "Guardian Devil", que ocupará los primeros ocho números de la nueva serie abierta con fechas de salida desde noviembre de 1998 a junio de 1999.

Daredevil de Kevin Smith

El guionista se aproxima a Daredevil según el ideario impuesto por Miller, osea a la figura trágica y existencial ya oficialmente adaptada como parte de su biografía. Respeta la cronología Marvel, acontecida después de la saga "Born Again", en cuanto a la visión que otros autores tenían de Daredevil, y de otros personajes

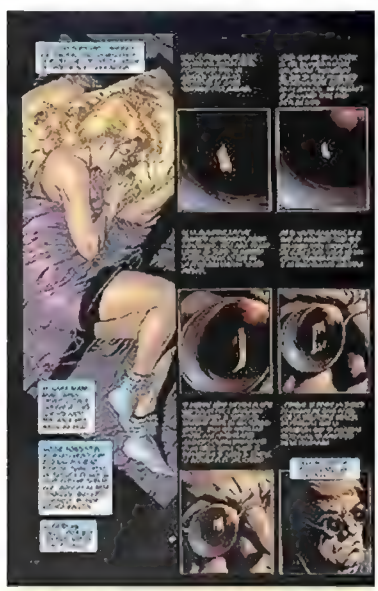


DAREDEVIL EN "DIABLO GUARDIAN"

añadidos. (El aspecto del demonio Mefisto, es el mismo que idearon Ann Nocenti y John Romita Jr, en el # 265, y lo mismo puede decirse de la utilización de la madre de Foggy Nelson, ideada por Karl Kessel en el # 354). La enfática y atinada versión de Smith es pues tan fiel al personaje como conservadora, siguiendo los patrones de mínimos cambios que Marvel impone a cualquier autor que se acerque a sus grandes iconos.

Kevin Smith es un escritor con oficio y va a hacer alarde de él desde los primeros momentos del relato. Para ello exterioriza todos los artificios de los grandes narradores, y pese a que su texto es profuso, nunca pierde el equilibrio con los vistosos dibujos de Joe Quesada. Recalca la atormentada y bondadosa personalidad de Daredevil / Matt Murdock, matizando todo su sentido de culpa y sus remordimientos en la ya rota relación con su novia Karen Page. Este sentido de culpabilidad se hace extensible a sus apasionados amores con La Viuda Negra, y con otras relaciones antiguas y ya acabadas. Pero el estudio de personajes no sólo queda limitado al trío descrito sino que es ampliable a una prorrogada nómina que pulula a lo largo de sus casi 200 páginas, entre los que se encuentran los más conspicuos de sus últimos años de historia.

Smith completa el relato con breves pinceladas de figurantes retratados a modo de destello, y que forman parte de su recargado escenario (el inevitable homenaje acontece en la figura de un émulo del comisionado Dolan, personaje crucial de *The Spirit* de Will Eisner). La expresividad de los protagonistas es un detalle del gusto por la fisicidad, que acompaña al estilo de Quesada. El rostro de Daredevil tras el antifaz, expresa el estado de ánimo, como si de una máscara griega para el teatro se tratara. Las facciones de Matt Murdock confirman que se trata de un ciego, y esa impresión se hace patente en sus ojos glaucos y en los andares premiosos. Su angustia se somatiza en su discapacidad, que nunca en toda su historia, se había hecho tan palmaria hasta este momento. Karen Page muestra un variado surtido de expresiones faciales y corporales, que no la hacen perder ni la belleza ni su sensual anatomía, revestida en ocasiones por una camiseta sin mangas, pantalón de atletismo y unos expresivísimos calcetines gruesos, dados de sí en las canillas, que enfundan unos pies que se adivinan en sus detalles, dando al conjunto un cierto aire de fetichismo podal.


LA EROTICA DE LA INVALIDEZ

El paisaje urbano de Hell's Kitchen, y en general de Nueva York, se integra en el relato como un personaje de gran importancia. Aparece abigarrado y nocturno, repleto de automóviles, iglesias, edificios de lujo, callejas y tabernas donde pulula todo tipo de fauna urbana. Se retrata tras un gran esfuerzo documental que lo hace distinguible en la visualización de escenarios interiores (para los neoyorquinos sobre todo), donde los autores se muestran tan minuciosos como en los exteriores, cargando de calor el relato. De esta manera el dormitorio de Matt Murdock tiene una enorme cama con sábanas arrugadas que describe agonías nocturnas, y que contrasta con la cuidada y diáfana decoración propia de la casa de un ciego. En los decorados de otros interiores se aprecia el gusto por el detalle y la personalización de los entornos de cada propietario.

Las excepcionales composiciones de Quesada, tanto en páginas como en viñetas, colaboran a un ambiente de opresión. El tono predominantemente rojo provoca desasosiego cargando con emotividad los hechos

narrados. Las luces tamizadas, las sombras, la perspectiva forzada y la multitud de encuadres dotan al conjunto de una enorme visualidad que contrasta con la desvalida invidencia que Matt padece en toda la obra. Kevin Smith fiscaliza la parte literaria de un guión que tiende a la sobrecarga. Desde las cartas largas y apasionadas, repletas de elementos dramáticos, hasta las pausas informativas y descriptivas, que permiten el lucimiento de Quesada en la decoración del escenario. Utiliza la narración en primera persona, tan significativa en autores como Miller y De Matteis para profundizar, si cabe más, en la intensidad trágica de la historia, que adopta una dirección diferente, manifiesta en el emotivo *flash back*, iluminado en grises que actualiza la agonía existencial de Matt Murdock. Pero es en los diálogos, en donde muestra lo mejor de su elaborada técnica. Toda la sutil ironía se vierte en aforismos de ritmo frenético que apuntan hacia un humor de guiños y complicidades, que exigen al lector un conocimiento previo del mundo Marvel y que asientan con distancia los contenidos extremos- gratos al guionista- sin perder en ningún momento el ritmo de la historia.

Mima a los veteranos seguidores de Daredevil, y les recuerda que no está (re)creando al personaje. Lo utiliza para dar cobertura a un relato típicamente "marveliano", concéntrico, pleno de subtramas y siempre conservador con el espíritu de la editorial, poblado con los protagonistas y las personalidades impuestas por Miller, pero sobre todo libre de la deconstrucción a la que fue sometido cuando guionizó la saga *Born Again*. Desestructuración que prácticamente le llevó al final de su historia. Por el contrario, lo instala en la rampa de despegue de una nueva y exitosa carrera, para que los nuevos guionistas tengan suficiente espacio para la creación nuevas historias. Kevin Smith, probablemente guiado por la directiva editorial, asume técnicas propias de un renacimiento, orientadas al rescate, la reapertura de caminos que quedaron cegados, y la apertura de otros nuevos, permitiendo a la editorial mantener esta rentable franquicia, máxime cuando se está estrenando un prestigioso volumen II.

[leer la segunda parte del artículo]

[leer el anexo con recomendaciones y vínculos]

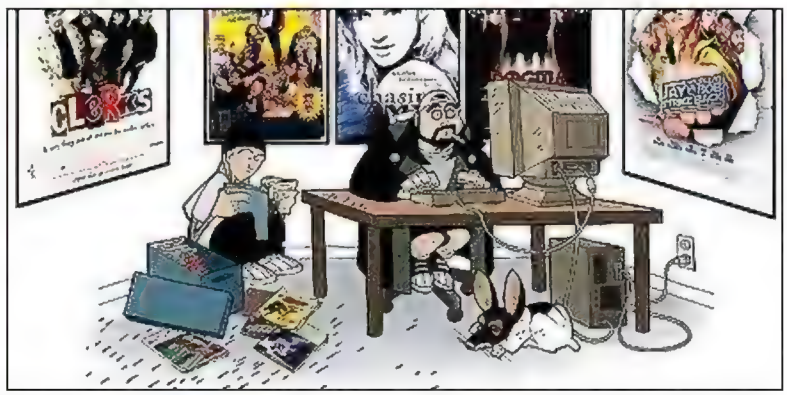
[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

KEVIN SMITH Y LOS SUPERHÉROES [parte dos].

Texto de Eduardo Martínez-Pinna.



[Imagen de **Chris Bailey** en la que aparece una caricatura de Kevin Smith trabajando, con "Silent Bob" leyendo a su espalda y rodeados por los carteles de las películas en las que han intervenido.]

II. Kevin Smith y *Green Arrow*.

El planteamiento artístico de Kevin Smith frente a *Green Arrow* de DC se hace radicalmente opuesto al de *Daredevil* de Marvel. El hecho obedece causas varias, entre las que se pueden citar la natural tendencia del autor a los argumentos cómicos y desmitificadores, y un planteamiento de valores éticos, estéticos e incluso editoriales por parte de la directiva DC menos rígidos que los de Marvel, referidos en esencia, a un conservadurismo menos acusado. Continuando con esta tesis, se puede llegar a conclusiones tales como el menor apego de DC a un cronoespacio rígido, un mayor acostumbramiento a argumentos alternativos, o simplemente una mayor tolerancia expresada en someter a sus principales iconos a situaciones autoparódicas. Marvel es mucho más conservadora y timorata que DC, que también es conservadora.

La presencia de Kevin Smith en el volumen III del comic book *Green Arrow*, se extiende durante los primeros 15 números, editados entre abril de 2001 y junio de 2002. La primera y principal saga titulada "Carcaj" se plantea con dos niveles de lectura distintos, correspondiendo al primero a la construcción de una historia sobredimensionada de personajes y con gran interacción entre los mismos. En un segundo nivel, próximo al homenaje, el guionista describe de manera socarrona una buena parte del panteón DC, tanto a sus superhéroes como a figuras del ocultismo, la magia o la sobrenaturalidad. Tras finalizar el mencionado arco argumental de 10 números, los autores mueven a los personajes principales, recién (re)creados en una serie de historias cortas tan fascinantes, evocadoras y cómicas como la primera saga, dejando un camino raso para el trabajo argumental de los siguientes guionistas. Kevin Smith cumple con su trabajo y replantea desde sus cimientos toda la leyenda de Green Arrow, personaje que surgió en la editorial en la llamada Edad de Oro.

Breve recorrido editorial de *Green Arrow*.

Su primera aparición se da en el genérico *More Fun Comics* número 73 de noviembre de 1941, obra de Mort Wessinger y George Papp, manteniéndose hasta 1946. De este año hasta 1960 su historia se desarrolla en otro genérico titulado *Adventure Comics*. En marzo de 1960, en el número 28 de *The Brave and the Bold*, nace la *Liga de la Justicia*, en la que nuestro personaje es uno de los socios fundadores. Su primera aparición importante, estrenando nuevo aspecto, se da en el número 85 de *The Brave and the Bold* de septiembre de 1969, obra de Bob Haney / Neal Adams, formando equipo con Batman (un homenaje a ese famoso *team* aparece en el *prestige The Poison Tomorrow*, de 1992, obra de O`Neill y Michael Netzer).

La cima estética de Green Arrow / Oliver Queen corresponde al comic book *Green Lantern* entre sus números 76 y 89 de abril de 1970 a mayo de 1971, de Dennis O`Neill y Neal Adams, en donde su nombre comparte honores con el del dueño de la cabecera. Con un planteamiento similar al de una *road movie* narra el viaje

OLLIE HA REGRESADO

iniciático y el desarrollo de una amistad entre dos temperamentos opuestos. El del conservador y maniqueo Green Lantern / Hal Jordan, de poder ilimitado frente al mayor sentido de ética social, representado por un liberal y reflexivo *Green Arrow*. La magia de los extraordinarios dibujos de Neal Adams confiere al conjunto un valor mítico, situándolo en uno de los puntos culminantes del cómic superheroico. Pese a conseguir el triunfo de crítica y gozar de categoría de clásico, al personaje le sigue vedado el éxito comercial, por lo que su carrera continúa con *back ups* o historias complementarias en las revistas *Action Comics* (feudo de *Superman*) y *Detective Comics* (lo propio de *Batman*).

Tras cuarenta y dos años de servicios en DC, la directiva le asciende a la titularidad de su propia cabecera, *Green Arrow Volumen I*, que tan solo duró cuatro números, entre mayo y agosto de 1983, obra fracasada, y realizada por Mike W. Barr con dibujos del impersonal Trevor Von Eaden.

Pero Green Arrow era un valor en alza, un diamante en bruto fácilmente tallable. Al menos eso era lo que pensaba Mike Grell, al realizar con su cabecera una miniserie de formato *prestige*, titulada *El cazador acecha*, entre agosto y octubre de 1987. El personaje cambia su aspecto, sus flechas, e incluso su dirección postal (deja de vivir en la ficticia Star City para hacerlo en la real Seattle) pero mantiene parte de la filosofía con que le había dotado O`Neill. También se le humaniza, haciéndole sentir una pasión irrefrenable por otro miembro de la *Liga de la Justicia*, Dinah Lance / Canario Negro, y viviendo una relación de pecado al cohabitar con ella sin la bendición de una boda. El éxito de la miniserie genera una serie abierta, *Green Arrow Volumen II*, cuyo número uno data de febrero de 1988, que llegó a constar de 135 números y 7 anuales, hasta 1999. El comienzo argumental era una continuación de la temática de la miniserie anterior, con Mike Grell en funciones de guionista, por lo que sus contenidos eran adultos y subidos de tono, hecho infrecuente en el género. Paulatinamente, y con los cambios de los equipos artísticos, va derivando hacia temas más convencionales, aunque mantiene una arraigada conexión con la violencia. En el número 101 de abril de 1996, el personaje central se incluye en la lista de protagonistas DC que mueren, y su manto y su arco son recogidos por su hijo Connor Hawke, un budista Zen, manteniendo la titularidad de la serie hasta su clausura. Para dar un carácter de irreversibilidad a la muerte de Oliver Queen, esta acontece en una aeronave, que estalla a consecuencia de una explosión nuclear, en presencia de un testigo tan notarial como *Superman*, por lo que su cuerpo queda atomizado, no habiendo cadáver que resucitar.

El legado de Green Arrow / Oliver Queen, que Kevin Smith va a aprovechar para su reinstauración en el Universo DC, se basa en la atractiva personalidad del personaje, el más humano de su editorial, y uno de los menos aprovechados. Su mediana edad, su ideología social y tolerante, su promiscuidad, y su apasionado amor por Dinah Lance, constituyen unos recursos con enormes posibilidades de desarrollo. Green Arrow alcanza categoría de estrella a la edad de 60 años.

Primer nivel de lectura

Kevin Smith plantea una complejísima trama dividida en subtramas concéntricas que evolucionan de manera sincronizada, y en crecimiento hasta un espectacular desenlace final. En un alarde de ingeniería, engrana una serie de contenidos argumentales, que consisten, primeramente en la resurrección sin cadáver del protagonista, de una manera lo suficientemente original para que sirva de crítica irónica, y amable, para toda una multitud de superhéroes que son incapaces de permanecer como finados. Además introduce una historia vigente de contenidos adultos, una plétora de argumentos de actualidad, propios de la sección de sucesos de cualquier medio informativo. Desde la corrupción política, a la prostitución de menores, pasando por los malos tratos en las parejas (la llamada eufemísticamente violencia de género) incluyéndose también los asesinatos sobre víctimas infantiles

aderezados de canibalismo y satanismo. Un tercer componente estriba en la paródica y desmitificadora visión del mundo superheroico, manifiesta en las relaciones interpersonales de buena parte de los miembros del panteón DC, con presencia estelar de aquellos que han sido más significativos en la vida editorial pasada de Green Arrow, como Green Lantern, Batman, Superman y otros miembros de La Liga de la Justicia, del que nuestro protagonista fue miembro fundador.

El guionista es uno de los grandes conocedores del Universo DC, tanto de sus barrios más céntricos y conocidos, como de los suburbios más recónditos, en donde asientan los personajes relacionados con lo sobrenatural. Haciendo gala de esa sapiencia rescata del archivo a buena parte del ocultismo de la editorial, representada por personajes como The Spectre, Deadman y Phantom Stranger, ubicándolos en un particular, y prácticamente inédito nirvana en donde moran sus ánimas. Pero si DC tiene un cielo poblado de particulares ángeles, tiene también un averno, en la que su figura estelar es un enloquecido *Demon* (Etrigan / Jason Blood) que parlamenta en verso, y que comparte personalidad con el ocultista Jason Blood. Ambos tienen el honor de ser personajes muy relevantes de esta historia. Esa querencia por lo nigromántico resulta absolutamente necesaria para dotar de un fondo mágico a la resurrección de Green Arrow (a partir de sus restos atomizados y esparcidos por la capa de un Superman, tan desaseado que no lava su uniforme). En aras a la hechicería, a la comicidad y la evocación irónica, Kevin Smith elude cualquier explicación científica o pseudocientífica a algo tan esotérico como una resurrección.

EL CIELO SEGUN DC COMICS

Siguiendo con ese sondeo de los archivos recónditos de la longeva editorial, el autor realiza una intensa excavación arqueológica para redimir del casi total olvido una de las *strips* más curiosas de DC: *Stanley y su monstruo*, particular historia que narra la amistad de un demonio con un imaginativo preadolescente, que preludia en muchos aspectos a la famosísima historieta *Calvin & Hobbes*. No solo la rescata, sino que la actualiza y la integra en el moderno crono espacio DC. Es una desprendida labor de salvamento en un cómic cuyas últimas historias están realizadas en 1992, y también suponían una reivindicación, desde sus inicios, en la década de los sesenta.

El último componente de esta intrincada trama consiste en el vínculo de complicidad que el autor crea con el *fandom* más veterano de la editorial, consistente en la inclusión de unos cuantos homenajes más o menos trascendentes, entre los que figuran los realizados a Flash / Barry Allen, Robin / Jason Todd, The Question, The Butcher, Sandman, Warlord... y algunos más, de cuya connotación se hablará más adelante.

Una narración tan compleja en subtramas, en homenajes cómplices, y sobre todo en rescates, más o menos emocionales y comerciales, debe utilizar para su correcta estructuración todo el talento fabulador del guionista, que cementa toda esta tramoya con sus mejores técnicas. Define con su particular visión la personalidad de los superhéroes, en especial la de Green Arrow / Oliver Queen, con los mismos patrones que los impuestos por Dennis O`Neill en los años setenta, o Mike Grell en los primeros números del volumen II, a finales de los ochenta. El guión está lleno de momentos nostálgicos, que se materializan en la amistad entre Green Arrow y Green Lantern, así como en el febril amor del protagonista por Dinah Lance. Toda esa fuerza sentimental, alterna con momentos cómicos, presentes en las relaciones personales de los héroes, y sobre todo en su desmitificación, cumpliendo con la función de enfriar un argumento que en muchas ocasiones está muy allegado a lo extremo. El humor torna a la astracanada en la definición de algunas de las vacas sagradas de DC, presentándose a ciertos superhéroes con unas características de lo más impropias, como un *Superman* poco higiénico, a *Batman* como un fanático devorado por la desconfianza, a *Wonder Woman* como un objeto de deseo con tintes de feminismo, a *Aquaman* como un rey ajeno a la democracia, y al mismo *Green Arrow* como un bocazas mujeriego. Esos mismos patrones desmitificadores

configuran con la misma acerada ironía a los personajes sobrenaturales. Kevin Smith presenta como axioma que la autoparodia profundiza y da credibilidad a los contenidos superheroicos, en especial cuando hay un cierto protagonismo coral, tachando de añejas a aquellas configuraciones coreográficas tan propias de las multisagas DC entre las que se encuadran títulos tan míticos como *Crisis on Infinite Earths*, y sus continuaciones (*Millenium, War of the Gods, Armagedon 2001, Zero Hour,* y *The Final Hour*).

Pero el trabajo de Smith no es un final, el epílogo de una brillante carrera. Por el contrario es un comienzo, un abrir nuevas vías para el reciente volumen III de la serie. Ello condiciona al autor, que deliberadamente huye de los momentos crepusculares, como de reminiscencias a un glorioso pasado (salvo las generosas concesiones a los antiguos aficionados). En sus páginas están presentes buena parte de la actual nómina DC, así como las versiones nuevas o clásicas de sus grandes estrellas.

Si el componente literario del comic book es magnífico, su parte gráfica resulta al menos tan personal, haciéndose depositaria de buena parte de la calidad del producto. Phil Hester pone un estilo "tintinesco" con unos personajes cargados de la fisicidad y expresividad necesarios para sustentar todos los alardes técnicos de Smith. Desde los analíticos diálogos, en composición de página regulares, con profusión de primeros planos, a la narración en primera persona, presente en flash backs representados por composiciones irregulares en consonancia con la ortodoxia del comic book, para pasar finalmente por las *splash pages* que retratan máximos épicos, y que por supuesto definen un episodio. El tándem Hester / Smith, sigue, en líneas generales, la directiva estética impuesta por el género superheroico actual, alejándose parcialmente de él, en la asunción de ciertas influencias franco belgas con las que Hester personaliza su trabajo, que combina perfectamente con el vitalista estilo de Smith.

Kevin Smith abre una ventana al humor en un género que siempre ha demandado una renovación urgente de sus contenidos. Rescata del olvido personajes interesantísimos del fondo editorial DC, estrechando lazos con los veteranos lectores, crea afición en un grupo de neófitos, atraídos por el reclamo de un nuevo número 1, y pone las 15 primeras entregas de la nueva colección a la cabeza de las listas de ventas. Pocas veces una resurrección había sido tan bendecida por la calidad. El viejo Oliver, ya sexagenario, entra en la categoría de estrella DC.

EL VIEJO OLLIE

Segundo nivel de lectura

Ha quedado patente que el disfrute máximo de una obra cargada de homenajes, está al alcance de los lectores que más cómics han leído de la editorial. La capacidad narrativa de Smith se sustenta sobre abundantes flash backs, con objeto de acercar al público nuevo, una buena parte de la mitología pasada de DC, por lo que ha obligado al autor a una encomiable labor de buceo en unos sobrecargados archivos. La edición en español de Norma Editorial no se ha distinguido por su proclividad a introducir "pies de viñeta", para contextualizar vínculos pasados. La ambición de este subtítulo incide en esa idea y su intención no es otra que completar las escasas anotaciones editoriales, con el objeto de ubicar temática y editorialmente los homenajes y guiños cómplices.

Todos estos referentes son susceptibles de clasificación, basándose inicialmente en la importancia que conllevan para el descifrado de la historia. Así, las que versan sobre *Superman, Batman,* y *La Liga de la Justicia,* manifiestan una evidente actualidad, amparada en su aceptable difusión y publicación en nuestro país, permitiendo prescindir de una carta de presentación en el presente texto.

Pero la obra cuenta con otras, no tan conocidas, en las que el autor sustenta buena parte de su obra. Los avatares de Green Lantern / Hal Jordan, y las multisagas en

las que su papel era casi de protagonista (*Zero Hour y The Final Hour*), merecen una breve aclaración. La revisión de la obra *Stanley y su monstruo* (*Stanley and his monster*) de extremado acierto editorial, es también acreedora de un breve texto, que se hace extensible a personajes sobrenaturales de gran importancia en la historia. (Demon, Deadman, Phantom Stranger y The Spectre).

El estudio se complementará con la identificación a modo de flash back de una serie de homenajes tangenciales, que el autor utiliza para dar cuerpo a la fina ironía que luce su trabajo desde las primeras páginas.

Green Lantern / Hal Jordan. Su historia comienza en el número 22 de octubre de 1959 del comic book genérico *Showcase*, obra de John Broome y Gil Kane. Si Flash / Barry Allen es el superhéroe que inicia la edad de plata en esa misma publicación (*Showcase* #4) Green Lantern es el segundo. El éxito genera una colección de 200 números (Número 1 de julio de 1960 a número 200 de mayo de 1986) que finaliza con los crosovers del serial *Crisis on Infinite Earths*. Su momento culminante se presenta entre los números 76 al 89, en que la cabecera cambia de nombre, adoptando el de *Green Lantern / Green Arrow*, anteriormente citado. Tras algunos *spin offs* fallidos y un serial con su nombre en la revista *Action Comics Weekly* (versión semanal de la principal cabecera *Superman* entre sus números 601 y 642, editados entre junio de 1988 y junio de 1989) su estela vuelve a brillar en un volumen II, con el mismo disfraz y personalidad. Sus números clave son: el 46 de octubre de 1993 (destrucción de Coast City, su ciudad natal, por un alienígena llamado Mogul), y el arco argumental titulado "Crepúsculo Esmeralda", entre los números 48 y 50 (con guiones de Ron Marz y dibujantes varios) en los que un enloquecido Hal Jordan, consumido por el dolor de la masacre de su ciudad, destruye su razón de ser, la batería central del planeta Oa, origen de su casi ilimitado poder, y emprendiendo un genocidio en sus santificados habitantes (llamados con el pomposo nombre de Guardianes del Universo). En consecuencia, se convierte en una entidad cuasi divina y manipuladora del tiempo llamada Parallax, continuándose su historia en la multisaga superheroica *Zero Hour*, fechada en julio de 1994 y obra global de Dan Jurgens, en la tradición cosmética [renovaciones y replanteamientos del lábil cronoespacio DC] crematística y coreográfica que motivó la aparición de las *Crisis*. La directiva editorial seguiría explotando al personaje en *The Final Hour* (noviembre de 1996) con la sana intención de masacrarlo, entre otros sucesos, para que pueda gozar de un funeral tan magno como el que se le propició a Superman tras su supuesta muerte a manos de Doomsday.

STANLEY Y EL MONSTRUO DE SU ABUELO

Stanley y su monstruo. Deliciosa *strip*, ajena en sus inicios al universo DC, obra de Arnold Drake y Bob Oskner, y presentada como *back up* del comic book *The Fox and the Crow* en su número 95. Su primera aparición data de diciembre de 1966 manteniéndose en esa cabecera hasta el número 108 de marzo de 1968, adquiriendo serie propia en su siguiente entrega (*Stanley and his Monster* # 109 de abril de 1968). Su cancelación se da en el número 112 de octubre de 1968. Entre febrero y mayo de 1993, el personalísimo tándem formado por Phil Foglio y Hillary Barta, que habían revitalizado al clásico Plastic Man de manera magistral, sacan la serie del baúl de los recuerdos, en forma de una magnífica limitada. La miniserie había estado precedida en un número del genérico *Secret Origins* (# 48 del volumen II de abril de 1990), obra de Phil Foglio, tras lo cual su estela volvió a difuminarse. Reaparece como estrella en la serie de Green Arrow, por lo que su futuro puede ser prometedor. Narra la amistad entre un niño y un demonio que vive en su armario, por lo que representa una amable versión del "coco", o la presencia de un amigo (nada) imaginario.

Demon. Personaje creado por Jack Kirby en su periplo por DC. Su aspecto se basa en el disfraz que lucía Príncipe Valiente en su lucha contra el ogro del monte de Sinstar en su página dominical fechada en la navidad de 1937. Esa primera colección de 16 números apareció en agosto de 1972. Gozó de una espléndida

miniserie entre enero y abril de 1987, obra de un inspirado Matt Wagner, que le catapultó a una nueva cabecera, cuyo número 1 es de julio de 1990 y su autor era el entonces prestigioso Alan Grant. Su personalidad quedaba fijada en la dualidad Jason Blood y el demonio Etrigan, un ser cada vez más enloquecido y que hablaba en ripios semejantes a romances. Su intensa personalidad lo ha hecho aparecer como invitado de numerosas series. Alan Moore forjó su personalidad en 1984, al hacerlo aparecer en el serial dedicado a *La Cosa del Pantano* (#25 al 27).

Deadman. Creación de Arnold Drake y Neal Adams (aunque la primera historia está dibujada por Carmine Infantino) para el genérico *Strange Adventures* entre sus números 207 y 216 (de noviembre de 1967 a febrero de 1969). Narraba las aventuras del fantasma de Boston Brand, trapecista asesinado por una mafia oriental. Su historia se continúa en el genérico *The Brave and the Bold* 86 de noviembre de 1969, obra del mismo equipo, para posteriormente culminar en la espléndida miniserie de cuatro números dibujada por el español José Luis García López (con trazos que imitan el estilo de Neal Adams) y guiones de Andrew Helffer, fechada entre marzo y junio de 1986. En 1989 protagonizó una inquietante miniserie *prestige*, de fuerte componente surreal, firmada por Mike Baron, con personales dibujos de Kelley Jones. Es un personaje interesantísimo y de una gran profundidad trágica.

The Phantom Stranger. Su primera aparición se da en su propio título de 6 números, entre 1952-53, con dibujos de Carmine Infantino. Posteriormente protagoniza una serie de 41 números entre 1969 y 1976. Su dimensión actual es obra de Alan Moore, y otros tres guionistas, autores del guión del número 10 de *Secret Origins* (enero de 1987), en donde cuatro dibujantes le confieren una dimensión angélica, próxima al mito cristiano. Tiene un importante papel en la miniserie *Legends*, obra de John Ostrander y John Byrne (noviembre de 1986 a abril de 1987). De octubre de 1987 a enero de 1988, protagoniza una interesante miniserie, obra de Paul Kupperberg, con dibujos del siempre eficaz Mike Mignola, y es uno de los personajes revitalizados en el semanal *Action Comics Weekly*, junto a Demon y Deadman.

The Spectre. Es un personaje divino cuyos orígenes se pierden durante la edad de oro. En la edad de plata debuta en un semanal específico de 10 números entre 1967-69 con algunos de sus episodios dibujados por el genial Neal Adams. En 1987 sale revitalizado de la saga *Millenium* iniciando una nueva saga escrita por el siempre eficaz Doug Moench. En 1997 su manto y personalidad pasa a ser ocupado por Hal Jordan, muerto durante la saga *La Hora Final*. En cualquiera de sus versiones es el equivalente a Dios en el universo DC.

Algunos guiños cómplices

Kevin Smith, consciente o inconscientemente propone al fandom más experimentado de DC un juego de adivinanzas. Algo así como adivinar y fijar referentes del pasado editorial usados para la narración de una historia tan compleja. El desglose siguiente no deja de ser un tímido intento de resolución del desafío propuesto por el autor, y resulta tan incompleto como parcial.

Es un hecho admitido, que la reedición en libro de determinados cómics va acompañada de textos editoriales que informan al lector de lo que va a leer. En el caso concreto del arco argumental "Carcaj", que recorre con detalle una buena parte de la historia del Universo DC, no resultaría peregrino acompañar la edición de notas aclaratorias a pie de página que ubicaran al lector en el contexto, de la misma manera que se utilizan en las ediciones de otros tipos de libros.

Pp. 1-4 del # 1, la presencia de un diálogo entre Batman y Superman, sugiere el referente del comic book *World Finest Comics*, mensual genérico cuyo número 1 arranca en septiembre de 1941, y su final en el 323 es de diciembre de 1986. Su razón de ser era el protagonismo del equipo compuesto por los dos grandes personajes en casi todos sus números.

P. 22 del # 1. Fabulosa splash page en la que se aprecia un Green Arrow en toda su majestuosidad pordiosera, con una flecha acabada en botella que imita la famosa flecha "guante de boxeo", presente en otro momento de la trama. Sobre las flechas "gadget" del protagonista, la más ocurrente es la flecha extintor (pp.5 del # 6), manejada en uno de los momentos más cómicos del relato y utilizada para apagar

LA FLECHA EXTINTOR

la boca llameante de un enloquecido Etrigan. Constituye el homenaje de Kevin Smith a toda la imaginería saetera que ha esgrimido el personaje a lo largo de su dilatada carrera.

P. 8 del # 3. La adolescente Mia Dearden reconoce en el rostro de Oliver Queen la personalidad de Green Arrow. Cuando el aludido se extraña de que haya sido reconocido, la adolescente le contesta que no es idiota del todo. La pregunta que queda en el aire es si todos los personajes secundarios de Superman son tontos al no reconocer en los rasgos de Clark Kent la fisionomía de Superman y de cualquier otro superhéroe con máscara mínima.

Pp. 1 al 9 del # 4. Presencia de Aquaman y Green Arrow compartiendo escena y luchando contra un monstruo imposible en una clara concesión al comic book Adventure Comics, y en general a la Edad de Plata, en lo relativo a los equipos superheroicos. El diálogo entre ambos recoge buena parte de la comicidad de la obra, refiriéndose entre otras cosas a la posibilidad de traficar y esnifar cocaína bajo el agua, a la alusión de la camiseta naranja y hortera que lucía por aquella épocas Aquaman y a su descalificación como un dictador ajeno a los usos democráticos.

Pp 14 al 22 del # 4. Parodias y guiños a *La Liga de la Justicia*, al cambio de los personajes que lucen las mallas. Alusiones a su primera aparición en el número 28 de *The Brave and the Bold*, de marzo de 1960, realizado por Gardner Fox y Mike Sekowsky (en la p.16 se nombra a Starro, el primer enemigo de la formación). En la p.17 el protagonista pregunta si su pupilo Speedy está libre de su adicción a la heroína (Green Lantern # 84 de diciembre de 1970, obra de O`Neill y Adams). En la p.20 se repasa irónicamente la personalidad de los Green Lantern clásicos como John Stewart (el negro) y Guy Gardner (el paleto). En toda la escena narrada en esas páginas subyace un fuerte homenaje a los guiones que realizó J. M. de Matteis en La Liga de la Justicia durante los años ochenta.

P. 16 del # 7. En el cielo DC, Deadman confunde a Green Arrow con Warlord. (Warlord, personaje asociado a DC, y ajeno a su universo, tuvo una serie de 133 números de 1976 a 1987, en donde Mike Grell realizó muchos de sus números. El aspecto físico de Warlord era similar al de Green Arrow, y sus tramas similares a los pulps de Edgar Rice Burroughs).

P. 19 del # 7 aparece en la lejanía Robin II (Jason Todd), muerto en Batman # 428 de enero de 1989, por obra de Jim Starlin y Jim Aparo. Para dilucidar su posible muerte DC montó todo un circo mediático con dos teléfonos a los que llamarían los fans que quisieran participar de modo interactivo en la trama de la historia. Uno de los números significaba que moría, mientras que las llamadas al segundo representaban su amnistía.

P. 20 del # 7. Abrazo emocionado entre las almas de Green Arrow y Flash II (Barry Allen), víctima del serial cósmico *Crisis on Infinite Earths*, de 1985-86, con guiones de Marv Wolfman y dibujos de George Pérez. La historia del obituario de Flash y el repaso general de su vida se repitió en el anual de 1988 del genérico *Secret Origins*, obra de Carmine Infantino.

Pp 3 a 6 del # 8. Batman y Deadman juntos, clara referencia a The Brave and the Bold # 86, anteriormente citado.

P. 15 del # 8. Recuerdos del pasado violento de Green Arrow en su volumen II de corte realista y feroz. Aparece dibujado Butcher, fantasmón fascista y ultraviolento, protagonista de una limitada entre mayo y septiembre de 1990, realizada por Mike Baron y dibujada por Shea Anton Pensa. Comparte escena con The Question, oscuro personaje de la compañía Charlton, que sirvió de inspiración del Roscharch de Alan Moore en Watchmen que tuvo una cruel cabecera, ciertamente brillante, de 26 números, obra de Dennis O`Neill y Dennis Cowan.

Pp 4 y 5 del # 9. Referencias al film *La semilla del Diablo* de Roman Polansky de 1969.

P 10 del # 9. *Sandman*, emblema editorial de la primera época Vértigo. 75 números entre enero de 1989 y julio de 1995, obra total del guionista Neil Gaiman. La referencia pertenece a su número 1, dibujado por el excelente Sam Kieth, y en ella vincula la historia narrada por Neil Gaiman, con los inicios de Stanley y su monstruo.

P. 22 del # 10, claro homenaje al mítico film Casablanca (1942), con una de las frases más célebres de la historia del cine.

Pp 1 al 7 del # 12. Hawkman, uno de los héroes más oscuros del universo DC, originado en la Edad de Oro, y sobreviviente en la Edad de Plata. Pese a su gran longevidad y presencia en muchas colecciones, jamás ha tenido una historia lo suficientemente digna.

CORRIGIENDO A FRANK MILLER

P. 11 del # 13. El Acertijo, villano de segunda en la cosmogonía de Batman, con todo el componente patológico que caracteriza a los enemigos de Murciélago. Fue interpretado en el tercer film de Batman de Joel Shumacker, por un histriónico Jim Carrey.

Conclusiones.

Kevin Smith es un guionista con talento. De enorme capacidad narrativa y espíritu optimista en la perspectiva de los temas superheroicos. Pasa de largo por los puntos de vista deconstructivos que grandes autores de décadas pasadas impusieron en estas materias, caso de Alan Moore en trabajos como *Watchmen* y *Swamp Thing*, y Frank Miller en sus visiones de Daredevil y Batman. Por el contrario sus orientaciones vierten sobre procesos constructivos, reparadores, que tienden a situar sus creaciones en áreas de salida. Su vocación y enorme cariño hacia el género de superhéroes le hace persona grata para las grandes editoriales, del mismo modo que sus continuos homenajes al viejo *fandom*, le asegura la complicidad de curtidos lectores. El tratamiento del humor, desde finas y sutiles ironías hasta astracanadas, confirman el hecho de que la visión superheroica desde un prisma cómico supone la mejor renovación a un género tan cerrado, proporcionándole una saludable desmitificación y liberación de los corsés impuestos por atascados libros de estilo que el género lleva utilizando durante varias décadas.

[leer el anexo con recomendaciones y vínculos]

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

KEVIN SMITH Y LOS SUPERHÉROES [anexo].

Texto de Eduardo Martínez-Pinna [anexo].

Lecturas recomendadas.

Sobre Kevin Smith. La dirección de internet más recomendable, desde su aspecto cinematográfico es http://www.viewaskew.com (En inglés y con enlaces a sus películas)

Sobre *Daredevil*. La práctica totalidad de la publicación de todo el material *Daredevil* en nuestro país, por Planeta DeAgostini, en múltiples ediciones hace posible encontrar todo tipo de artículos sobre este personaje, referidos a autores, sagas, anuales, álbumes, aspectos editoriales... en artículos que acompañan las mencionadas ediciones.

Sobre el Universo DC. Se recomienda vivamente la lectura de los textos que acompañaban a la primera edición de *Crisis en Tierras Infinitas* por el grupo editorial Zinco, en artículos plenamente documentados, obra de Sergio Pradera y de Luis G. Saavedra.

Los referentes sobre DC son cientos. La siguiente lista es un pequeño e incompleto listado personal y subjetivo, con preferencia de las páginas escritas en español:

BATMAN GUÍA VISUAL. http//run.to./batmanweb (Sólo sobre el *batverso*, pasado, presente y futuro. Exhaustiva)

DC UNIVERSE SECRET FILES. http//dreamers.com/dcsecretfiles (De gran documentación argumental, pero sin referencias editoriales. Muy clara en su orientación)

FANÁTICOS DC. http//members.fortunecity.com (De gran impacto visual, debido a las imágenes de Alex Ross)

KINGDOM EL UNIVERSO DE LOS COMICS. http//www.geocities.com/Area51/Cavern (Con una fantástica descripción de los cómics más importantes de la Edad de Plata en la editorial DC)

THE SPANISH SUPERMAN HOMEPAGE. http//www.terra.es/personal/mbayona/home (De diseño, imágenes, documentación y claridad conceptual fabulosas. Enorme extensión. La mejor página sobre Superman y derivados)

THE UNOFFICIAL STANLEY AND HIS MONSTER CRHONOLOGY INDEX. http//www.comicboards.com/dcguide/who/StanleyMonster (En inglés. Clarísima y breve página sobre este referente imprescindible, válida, su p. general, para otros personajes de la editorial)

UNOFFICIAL GREEN ARROW. www.greenarrowfansite.com (También en inglés. Otra página extraordinaria, en extensión y documentación, tanto argumental como editorial)

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

NEIL GAIMAN Y LA CADENA INFINITA.

Texto de David Caro.

[Fotografía de **Neil Gaiman**. A su lado, cubierta del volumen *Endless Nights*, recién aparecido en EE UU, en el que Gaiman escribe historias para: **Glenn Fabry, Milo Manara, Miguelanxo Prado, Frank Quitely, P. Craig Russell, Bill Sienkiewicz y Barron Storey**. Imagen de la cubierta: © **Dave McKean** / DC Comics]

INTRODUCCIÓN

Comencemos dejando clara una idea fundamental: Neil Gaiman no es un guionista de cómics.

Al menos no es más guionista de cómics que escritor de novelas, o guionista de televisión, articulista, director de cine o poeta. Todas estas definiciones le son aplicables, pero ninguna es completa. Si hubiese nacido mil años atrás, probablemente habría sido juglar. Si no hubiera aprendido a escribir, probablemente iría por los pueblos contando historias.

Porque a eso es a lo que se dedica Gaiman, no importa el medio que utilice. A narrar historias.

Neil Gaiman es un *cuentacuentos*.

DE CÓMO EL JOVEN GAIMAN CONSIGUIÓ SER PUBLICADO

Neil Richard Gaiman nació el 10 de noviembre de 1960 en Portchester (Inglaterra) y durante su infancia fue uno de esos niños que leen todo lo que cae en sus manos. Cada vez que la familia Gaiman iba a una reunión familiar o a cualquier otro evento, sus padres buscaban al pequeño Neil cinco minutos antes de comenzar y le quitaban el libro de las manos. Salvo cuando no lo conseguían.

En aquella época sus géneros favoritos eran la fantasía y la ciencia ficción. Entre sus escritores favoritos se encontraban C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Roger Zelazny o Gilbert K. Chesterton. Durante su infancia y en los frecuentes momentos en que soñaba despierto, una de sus fantasías recurrentes era reunir a estos escritores, encerrarlos juntos y obligarles a escribir las historias que a él se le ocurrían. En algún momento de su juventud descartó esta idea y, en su lugar, decidió que podría

EL JOVENCITO NEIL

escribirlas él mismo. Así lo hizo. Y recibió la primera media docena de cartas de rechazo.

En 1982, sin haber conseguido publicar ninguna de sus historias y teniendo (como todos) que pagar las facturas, Gaiman concluyó que estaba equivocando el camino, y decidió que antes de ser escritor debía conocer mejor cómo funciona el mundo. Resolvió hacerse periodista. Y lo consiguió simplemente visitando la redacción de una revista y convenciéndoles de que había escrito en todas las revistas en las que, en realidad, pensaba que le gustaría escribir algún día. Lo curioso es que durante los cinco años posteriores lo hizo en todas y cada una de ellas así que, como él mismo suele decir en broma, no mintió, tan sólo alteró un poco el orden en su currículum.

En aquellos años sus encargos consistieron principalmente en entrevistar a escritores y músicos de rock, así como escribir reseñas de novelas de ciencia ficción y fantasía. Mientras tanto, seguía trabajando en sus obras de ficción.

En 1984, *Featherquest* se convirtió en su primer relato publicado. Le siguieron otros cuatro ese mismo año, y ocho más al siguiente.

En 1986, establecido como periodista colaborador de varias revistas del Reino Unido y con una facilidad cada vez mayor para ver publicados sus relatos, tuvo lugar un encuentro que cambiaría muchas cosas en el mundo del cómic, por no hablar de su propia vida.

Neil Gaiman conoció a Alan Moore.

EL DESEMBARCO EN LOS CÓMICS

El lector compulsivo que era Gaiman cuando niño no se alimentaba sólo de literatura; los cómics, especialmente los superhéroes de DC y Marvel, formaban parte de sus fantasías infantiles. Posteriormente, ya en la adolescencia perdió interés en ellos. Los superhéroes ya no le interesaban y cada vez encontraba menos cosas en los cómics que le gustase leer. Se fue alejando de ellos progresivamente hasta que los dejó de leer casi por completo, exceptuando reediciones del *Spirit* de Will Eisner y algunas obras de compatriotas suyos como Barry Windsor-Smith.

Un día, a comienzos de 1984, Gaiman se encontraba en la Estación Victoria, en Londres, y mientras esperaba ojeó los cómics que había en el puesto de prensa. Uno de ellos era *Swamp Thing*, personaje que le encantaba cuando era niño. El número en cuestión era uno de los primeros de Alan Moore en la serie. Lo abrió y todo cambió. Comenzó a comprar la serie a partir del número 28. Descubrió que en los cómics podían contarse historias de la misma profundidad, interés y calidad que en la literatura, y su pasión infantil de leer cómics renació, y contagió a su pasión de escribir. Quería hacer cómics. El problema es que no sabía cómo se hacía.

En 1986 se le presentó la oportunidad de averiguarlo. Aprovechando que tenía que hacer una entrevista a Alan Moore, le preguntó cómo se escribían guiones de cómics. Moore le explicó «empiezas poniendo Página 1, Viñeta 1... y a continuación escribes toda la información que quieres que tenga el dibujante...». Gaiman se fue a casa y a los pocos días le envió un guión. Moore se lo devolvió lleno de anotaciones y correcciones. Gaiman lo rescribió y volvió a enviarlo. La respuesta de Moore fue: «Este es un guión del que yo me sentiría orgulloso». Aquel guión ("The day my Pad went mad") nunca llegó a publicarse, pero Moore utilizó algunas ideas para el número 51 de *Swamp Thing* ("Home free").

Gaiman consiguió publicar su primera historia de cómic en el número 488 de la revista 2000AD, y comenzó a colaborar en varias publicaciones. Una de ellas era la antología *Borderline*, que nunca llegó a ser publicada pero en la que conoció a Dave McKean, dibujante con inquietudes similares a las suyas. Juntos iniciaron al año siguiente (con *Violent Cases*, editada por Escape) una colaboración que aún continúa y que ha dado las mejores obras de cada una de sus respectivas carreras.

"VIOLENT CASES" FUE SU PRIMERA COLABORACION CON DAVE McKEAN

En 1987 DC Comics encargó a ambos la miniserie *Black Orchid*, renovación de un viejo personaje semiolvidado. Tanto la editorial como los autores quedaron satisfechos con el resultado y, en una convención en Londres, Gaiman comentó a Karen Berger (la editora de *Black Orchid*), varias ideas para la renovación de otros viejos personajes de la editorial. Sandman fue uno de ellos. Dos meses después recibió una llamada de Karen: «Queremos que hagas una serie mensual para nosotros. ¿Qué personaje te gustaría hacer?» «Phantom Stranger o Demon. Quiero hacer una serie de terror». Dos semanas después volvió a llamarle: «No, no es posible. ¿Qué hay de Sandman, con las ideas de las que hablaste en la convención?» «De acuerdo, lo haré».

Antes de colgar, Karen Berger dijo: «Mantén sólo el título. Cambia todo lo demás».

GAIMAN, SEÑOR DE LOS SUEÑOS

Aquel fin de semana y por primera vez durante quinientos años un huracán recorrió el sur de Inglaterra. Gaiman, sin suministro eléctrico, pasó el fin de semana pensando en la nueva colección, modelando los personajes y las historias que quería contar. Cuando pudo volver a encender el ordenador escribió treinta folios que contenían la idea básica de la primera decena de números. DC aprobó el proyecto. *The Sandman* arrancó con un número especial de 40 páginas, con fecha de portada enero de 1989.

La historia se titulaba "El sueño de los justos" y mostraba la captura por error de Morfeo, Señor de los Sueños, llevada a cabo por Roderick Burgess y su hijo Alex en 1916, quienes intentaban en realidad capturar a la Muerte para conseguir de ella la inmortalidad. Morfeo permanece encerrado durante más de setenta años hasta que logra escapar y volver a su hogar, no sin antes vengarse de Alex Burgess (su padre había fallecido en 1947) en una de las represalias más terroríficas que se recuerdan en un cómic.

Los primeros números dejan ver el interés del autor por integrar su creación dentro de DC. Aparecen personajes como John Constantine, Mister Miracle o J'onn Jonzz que dejan bien claro en qué universo se está desarrollando la historia. Gaiman estaba convencido de que la serie cerraría antes de llegar al número diez, no esperaba que las ventas de esta extraña mezcla de terror y fantasía en un mundo de superhéroes aguantasen más allá. Para su sorpresa no sólo no fue así, sino que el seguimiento de la colección comenzó a subir, lenta pero ininterrumpidamente, especialmente a partir del número ocho en el que se presentaba a Muerte, la hermana mayor de Sueño.

El número diez marca el comienzo de "La casa de muñecas". Gaiman explica y justifica la existencia de los anteriores Sandman de la editorial (Wesley Dodds, Garrett Sandford y Hector Sanders Hall) y simultáneamente utiliza al último de ellos para comenzar a plantar lenta y sutilmente las semillas de todo lo que ha de venir. En este punto Gaiman ya ha ideado prácticamente todo el argumento de la serie, tiene claros los acontecimientos importantes y conoce perfectamente el final. Anuncia que la serie constará de unos cuarenta números, pero va revisando esta cifra (cincuenta, después sesenta, después setenta, finalmente setenta y cinco) conforme nuevas ideas surgen de su mente y se deslizan hacia el papel, normalmente en forma de historias cortas que sitúa entre los grandes arcos argumentales. «Lo que hice en Sandman fue crear un mundo», dice Gaiman. «Se pueden contar muchas historias en un mundo». Los acontecimientos aparentemente triviales acaban teniendo importantes consecuencias, a semejanza de lo que ocurría en *Casa desolada* de Charles Dickens, una de las influencias declaradas del autor. Las vidas de los personajes se entrelazan y acaban confluyendo en un final épico en el que todos ellos están presentes, en el que todos los detalles acaban siendo importantes y todos los cabos sueltos se atan.

CUBIERTA DE "SANDMAN" NUMERO 1, UN EJEMPLAR FIRMADO POR N. GAIMAN

Gaiman decide que la historia ha acabado y DC, a pesar de poseer los derechos de los personajes y poder por lo tanto continuar con la serie si así lo quiere respeta los deseos del autor y cierra la colección, aunque abre a lo largo de los años varias series que beben de los personajes, situaciones y ambientes de la original, con desigual éxito. Las excelentes portadas de Dave McKean para los setenta y cinco números se recopilan en un libro, junto a notas aclaratorias por parte de Gaiman y McKean acerca de la gestación de varias de las mismas.

La colección completa ha sido recopilada en diez tomos, *best sellers* perennes, algunos de los cuales llevan hasta la fecha más de diez ediciones, con unas ventas totales de más de siete millones de ejemplares. Durante los años de su publicación ganó tres premios Harvey, siete premios Eisner y más de veinte en todo el mundo. En 1991 el número 19 ("El sueño de una noche de verano") ganó el World Fantasy Award a la mejor historia corta, convirtiéndose en el primer cómic que obtiene un premio literario.

[leer la segunda parte del artículo]

[© 2003 **David Caro**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

NEIL GAIMAN Y LA CADENA INFINITA [parte dos]

Texto de David Caro.

[**Sueño** y **Muerte**, las dos grandes recreaciones de Neil Gaiman.
Imagen de **Chris Bachallo** © DC Comics]

EL APRENDIZAJE INTERMINABLE

Paralelamente a la publicación de *The Sandman* y sobre todo tras su finalización, Gaiman ha continuado buscando nuevas formas de contar sus historias, nuevos medios de expresión.

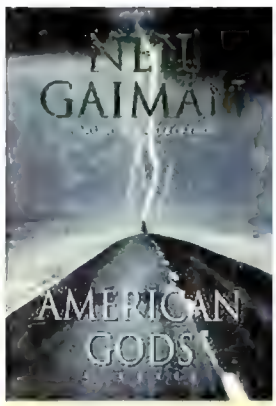
Sin abandonar el cómic, ha seguido colaborando con Dave McKean en obras de carácter extremadamente intimista, casi autobiográficas (*Mr. Punch* y *Signal to Noise*, esta última lamentablemente inédita en nuestro país). Ha continuado los pasos de Alan Moore en *Miracleman*, actualmente paralizada por problemas legales alrededor de sus derechos de publicación. Expandió la historia narrada en Sandman en dos miniseries centradas en su hermana (*Muerte, el alto coste de la vida* y *Muerte, lo mejor de tu vida*), así como la vertiente mágica de DC en general (*Los libros de la magia*). También guionizó una miniserie basada en un disco de su amigo el cantante Alice Cooper (*Alice Cooper: La última tentación*).

GAIMAN JUNTO A MIYAZAKI, DIRECTOR DE "LA PRINCESA MONONOKE". A LA IZQUIERDA ESTA HARVEY WEINSTEIN, DE MIRAMAX

Ha colaborado en cine y televisión. Realizó la adaptación a la lengua inglesa del guión de *La princesa Mononoke*, película de animación japonesa. En 1996 escribió *Neverwhere*, una miniserie de seis episodios para la BBC, experiencia que resultó terriblemente frustrante al ver cómo el guión era modificado una vez tras otra en las diferentes fases de la producción y el montaje final, lo que le llevó a convertirlo en novela ese mismo año. Ha guionizado un capítulo de la quinta temporada de *Babylon 5*. A finales de 2002 debutó en la dirección con el cortometraje *A short film about John Bolton*, que será comercializado próximamente en DVD.

Por encima de todos los demás, el medio que más parece interesarle en los últimos años es la literatura. Como se ha mencionado, en 1996 publicó *Neverwhere*, su primera novela en solitario. Anteriormente había escrito *Buenos presagios* con Terry Pratchett, novela que Terry Gilliam lleva años intentando trasladar al cine, así como *Stardust*, que fue originalmente publicada por DC en cuatro entregas y acompañada de ilustraciones a cargo de Charles Vess. La mayoría de sus relatos cortos han sido publicados en la antología *Humo y espejos*, junto con varios poemas.

Gracias a la novela *American Gods* (2001) Gaiman parece haber encontrado un nuevo público que antes desconocía sus obras. Sus ventas han sobrepasado considerablemente las de sus anteriores trabajos en prosa colocándole en la lista de *best sellers* del *New York Times*, además de haber obtenido algunos de los más prestigiosos premios literarios como el Hugo, el Nebula, el Bram Stoker y el Locus (curiosamente algunos de ellos como mejor novela de terror, otros de fantasía y otros de ciencia ficción). Se trata de una extensa novela en la que recupera gran parte del ambiente y la textura que envolvían *Sandman*, compartiendo incluso algún que otro personaje secundario. La relación de los seres humanos con sus dioses es el trasfondo sobre el que se desarrolla la trama.



PRIMERA EDICION DE "AMERICAN GODS"

GAIMAN RECOGIENDO EL PREMIO "HUGO" A LA MEJOR NOVELA POR "AMERICAN GODS"

Su más reciente publicación es *Coraline*, una novela corta etiquetada "para jóvenes adultos" que supone después de *American Gods* un nuevo giro en su carrera y que parece estar sirviéndole una vez más para darse a conocer entre nuevos grupos de lectores. Para esta ocasión ha vuelto a contar con Dave McKean, que ha realizado la portada y las ilustraciones interiores. Con *Coraline* Gaiman ha conseguido por segundo año consecutivo los premios Hugo y Stoker, en esta ocasión en el apartado de novela corta.

LOS INGREDIENTES DEL ENCANTAMIENTO

Las razones del éxito de Neil Gaiman, principalmente en el mundo del cómic y en los últimos años también en la literatura son probablemente tantas como lectores se hayan sentido atrapados por sus historias. Gaiman ha desarrollado una extensa y muy fiel audiencia, a lo que han contribuido la naturalidad y accesibilidad que demuestra con su público. Son frecuentes las giras en las que visita un país tras otro, realizando largas sesiones de firmas a las que acuden tanto ancianitas con sus nietos como jóvenes punk (los cuales sin duda deben traerle a Gaiman recuerdos de sus dieciséis años).

Más ansiadas aún por sus seguidores son sus lecturas públicas. Gaiman disfruta subiéndose al escenario de un teatro y leyendo sus historias en voz alta. Su entrenada y sugerente voz, su perfecto acento inglés y sus cualidades de actor hacen de él un inmejorable narrador, cautivando en estos eventos a todo aquel que le escucha. Si alguien siente curiosidad puede comprobarlo escuchando *Warning: Contains language*, un CD-ROM editado en 1995 que recoge las grabaciones en directo de algunas de sus historias cortas, o el más reciente *Telling Tales*, de 2003.

Gaiman mantiene además otra vía de contacto con sus seguidores. Su página web (http://www.neilgaiman.com) contiene un diario en el que el escritor narra sus impresiones acerca de las obras que lee, las suyas propias, todo lo que rodea al mundo de la publicación o simplemente al acto de escribir. Casi a diario Gaiman contesta algunos de los mensajes que los lectores envían a la web, transmitiendo siempre su pasión por la narración.

Centrándonos en las historias, uno de sus mayores logros ha sido encontrar en sus personajes rasgos de humanidad que les hacen aparecer auténticos ante los lectores, ya se trate de dioses, hadas, humanos, personajes de cuentos populares o cualquier otro ser. Los protagonistas de sus historias se alejan de los arquetipos. Tienen pasiones, debilidades, miedos, deseos... que los acertados diálogos logran hacer llegar al lector. Cualquiera que haya leído *Sandman* sabe que Muerte, la hermana mayor de Sueño, es tan encantadora y positiva como pueda llegar a serlo cualquiera. También se podría hablar del taciturno y generoso Sombra de *American*

Gods, o de la obsesiva y determinada Cazadora de *Neverwhere*. Sus personajes son seres multidimensionales que a veces sorprenden al propio autor.

En ciertas ocasiones Gaiman comienza a escribir teniendo ya un final en mente, pero en otras se limita a establecer un escenario, situar allí unos personajes y en sus propias palabras, «observar qué hacen». *American Gods* comenzó a ser escrita en primera persona. Pero según Gaiman Sombra (el narrador) se comportaba de un modo tan reservado, se mostraba tan reticente a explicar sus acciones o sus pensamientos que el escritor se vio "obligado" a volver a empezar y narrar la historia desde fuera.

Aunque no se puede afirmar que Gaiman sea un autor de género, sí es cierto que una gran parte de su obra puede encuadrarse en el terreno de lo fantástico. La explicación la podríamos encontrar en su predilección desde niño por este tipo de literatura, pero también en sus amplísimos conocimientos de mitología y folklore popular. A lo largo de su obra ha utilizado con frecuencia referencias, acontecimientos o incluso los personajes de mitos griegos, romanos, hindúes, nórdicos, sajones o egipcios, por citar sólo algunos. Las obras de Gaiman tienen mucho de creación de una mitología moderna, fusión de muchas de las citadas pero también de fábulas contemporáneas, leyendas urbanas, creencias populares y ficciones literarias devoradas y rumiadas por Gaiman a lo largo de los años.

El terror es otro de los elementos presentes en su obra si bien es utilizado con prudencia, como un ingrediente más cuya presencia da un sabor particular al conjunto pero cuyo abuso puede llevar a anular todos los demás ingredientes. Gaiman ha declarado en repetidas ocasiones que los elementos de terror aparecen casi inconscientemente cuando está escribiendo, pero que se aburriría si tuviese que escribir una historia puramente centrada en él.

GILBERT K. CHESTERTON (FOTO DE H. COSLER)

Gaiman nunca ha ocultado sus influencias, al contrario; en sus obras pueden encontrarse multitud de homenajes a sus autores favoritos, evidentes a poco que se sepa cuáles son estos. Por citar sólo algunos de los que podemos encontrar:

William Shakespeare aparece como personaje en varias historias de *Sandman*. Dos de ellas están basadas en las dos obras que Shakespeare dedicó al mundo de los sueños: "El sueño de una noche de verano" y "La tempestad", última obra de Shakespeare y también último número de la serie de Gaiman. La que fue frase promocional de la serie («Te mostraré el terror en un puñado de polvo») corresponde a un diálogo de *Hamlet*. También es el título de un poema de T. S. Eliot.

La historia "Funerales" presenta un enlazado de historias dentro de historias a su vez dentro de otras historias. Esta misma estructura puede encontrarse en *Manuscrito encontrado en Zaragoza* del polaco Jan Potocki, uno de los libros favoritos de Gaiman. Este libro se menciona además en un diálogo de *American Gods*.

Gaiman se ve a sí mismo como parte de una cadena, un hilo invisible pero irrompible que une a cada contador de historias con sus predecesores (los que leyó, aquellos cuyas obras siguió y amó) y sus sucesores (los que le leyeron, y al escribir continuaron la cadena infinita). Cada uno de ellos, consciente o inconscientemente, es de alguna forma el receptor de todo lo anterior a él. Y si se es consciente de eso entonces es de justicia ser agradecido. Por eso Gaiman no oculta sus influencias. Por eso el nombre y la imagen de Gilbert, el personaje de Sandman, son los de Gilbert K. Chesterton. Por eso el reino del Sueño es en parte el reino de Narnia (de *Las crónicas de Narnia*, de C. S. Lewis). Para dar las gracias.

CONTINUARÁ...

La prolífica producción de Gaiman continúa en la actualidad y a juzgar por la cantidad de proyectos que tiene ya iniciados o en mente, aún le quedan muchas historias por contar.

Gilbert, en Sandman

Endless nights, el esperadísimo regreso de Gaiman a los mitos de Sandman, apareció en septiembre de 2003. En este cómic encontramos la primera colaboración de Gaiman con un dibujante español (una de las siete historias está dibujada por Miguelanxo Prado). En agosto del mismo año se inició la publicación del proyecto conocido como *1602*, la primera historia de Gaiman dentro del universo Marvel. Pendientes quedan la finalización de *Sweeney Todd* con Michael Zulli, así como la deseada continuación de *Miracleman*.

Sweeney Todd

Tras la dirección de su primer corto Gaiman pretende dar el salto a los largometrajes con la adaptación de su miniserie *Muerte: El alto coste de la vida*. El proyecto aún tiene que pasar por varias fases antes de hacerse realidad. Gaiman pretende comenzar a dirigirlo en la primavera de 2004. Simultáneamente está escribiendo el guión de *La Fermata*, basada en la novela homónima de Nicholson Baker, que será dirigida por Robert Zemeckis.

Su último libro es *The wolves in the walls*, un cuento infantil ilustrado una vez más por Dave McKean, a la venta en septiembre de 2003. Tras esto hay varias novelas que esperan su turno para ser escritas: *Anansi boys*, centrada en el dios Anansi que aparecía en *American Gods*. *Wall*, situada en el mismo universo que *Stardust*. *Time in the smoke*, de la que hasta el momento no se tiene más información que el título. Y una secuela de *Neverwhere* cuyo primer capítulo ya está escrito.

Sea en el medio que sea, Gaiman piensa continuar mostrándonos cómo somos los seres humanos, revelándonos los secretos de mundos fantásticos. Va a continuar narrándonos historias. Es lo que hacen los *cuentacuentos*.

Silencio. Escuchad. Va a comenzar. Se está acercando al micrófono...

Bibliografía:

Diario *on line* de Gaiman

Bibliografía en inglés completa en orden cronológico

Entrevista publicada en *Bloodsongs*, número 8, 1997

Entrevista para el web *Revolution Science Fiction*

Neil Gaiman: Of monsters & miracles, publicado en *Locus Magazine*, abril de 1999

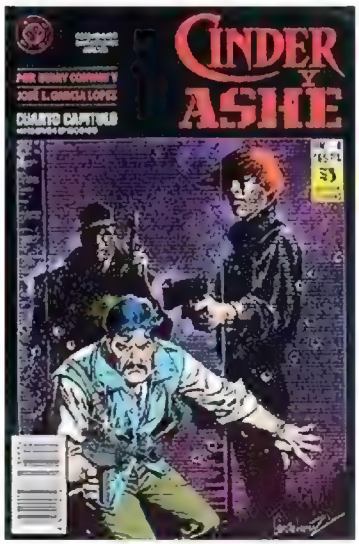
[© 2003 **David Caro**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

GERRY CONWAY. ARTESANÍA NARRATIVA.

Texto de Félix Velasco.



[Cubierta del núm. 4 de la edición española de *Cinder & Ashe*, una de las obras más logradas del guionistas estadounidense Gerard Conway. La ilustración es obra de **José Luis García López** / DC Comics.]

De profesión, guionista.

No es infrecuente, cuando de profesionales de diversos campos y ocupaciones se trata, que se produzca un algo burdo ejercicio de simplificación por el cual el personal de cada rama de actividad queda encuadrado en dos grupos diferentes: el de los "artistas", formado por aquellos individuos dotados de un toque genial, que les hace brillar sin (aparentemente) demasiado esfuerzo, y el de los "artesanos", engrosado por laboriosos y dedicados cultivadores de su disciplina, poseedores de una regularidad y eficacia exenta de los aspavientos que a veces adornan a los miembros del primer grupo.

En el caso del guionista neoyorquino Gerard Conway (1952), protagonista de uno de los momentos más intensos de las viñetas de los setenta, su trabajo quedaría afecto, más bien, a ese último grupo.

Esa década, que asistió a la ascensión de una generación de creadores irrepetible en la historieta estadounidense, contempló también la madurez del trabajo de un elenco de guionistas que tomaron el relevo de Stan Lee. Liderados por **Roy Thomas** (*Conan*), veteranos como **Archie Goodwin** (*Manhunter*), profesionales comprometidos como **Denny O'Neil** (*Green Lantern*) o jóvenes emergentes como **Len Wein** (*Swamp Thing*), a los que se sumaba el imberbe **Gerry Conway** (*Spider-Man*), nos iban a brindar un ramillete de historias míticas que impulsaban al comic book hacia nuevos hitos de excelencia.

Apadrinado por Thomas, nuestro hombre no iba a tardar en corresponder a la confianza depositada en un prácticamente adolescente (con 19 años se hizo cargo de la serie estrella de La Casa de las Ideas, *The Amazing Spider-Man*, sucediendo nada menos que al jefe, Stan Lee). Nadie podía imaginar en ese momento el nivel de intensidad dramática que el equipo creativo de la serie, los veteranos John Romita, Gil Kane, y su nuevo argumentista, iba a conferir a las andanzas del más popular personaje de la casa.

De cómo Conway y compañía llevaron a *Spider-Man* a su cumbre.

Aunque era difícil sospecharlo tras la marcha del último creador del personaje, con el número 111 de *The Amazing Spider-Man* comenzaba la etapa más recordada del hombre-araña, fértil período que comprende casi una cuarentena de números y concluye en el 149. El joven guionista no ingresó en la serie con todos los atributos. Compartió la realización del argumento con otro miembro (alguna vez con dos) del equipo. Tras un par de números de tanteo, se metió enseguida en harina con la vuelta del Doctor Octopus y su guerra de bandas con Hammerhead, Cabeza de Martillo.

Nos encontramos entonces ante un John Romita en plena forma a los lápices y Conway ya muestra sus mejores virtudes: historias sólidas, capacidad de dirigir al lector a través de la narración, administración de sorpresas al final del número, pulsación de sentimientos y motivaciones de los personajes, equilibrio entre lo externo (la acción, la espectacularidad) y lo interno (relaciones interpersonales, introspección), entre lo épico y lo íntimo... pautas que, en buena medida, ya venían definiendo la serie.

Dicha dualidad es, muy posiblemente, la responsable del especial atractivo de la colección, pero no se presenta en forma de compartimentos estancos. Los vaivenes afectivos y vitales de Peter Parker no sólo repercuten en su faceta de desfacedor de entuertos sino que, incluso, influyen directamente en la constitución de algunos de los supervillanos a los que se enfrenta, como veremos más adelante. Todo este fresco urbano se completa con el toque melodramático elevado a la enésima potencia en la tragedia en dos actos que narra la muerte de Gwen Stacy (míticos números 121 y 122).

Los hechos conducentes a tal desenlace quedan un tanto soterrados en las entregas inmediatamente anteriores. Tras los enfrentamientos referidos, incluido el choque con un fornido adversario, Smasher, el cambio de aires que supone el viaje a Montreal (donde topa con otro titán, Hulk), a pesar de no relajar del todo las tensiones habituales en su vida, no permite sospechar a Peter Parker lo que va a encontrar en su regreso a la Gran Manzana: su amigo Harry Osborn ha empeorado en su proceso de drogodependencia. Los acontecimientos se precipitan. Norman Osborn, conocedor de la doble personalidad de Parker y exacerbado por el estado de su hijo, ataca, encarnado en su *alter ego*, Green Goblin, al héroe donde más le duele: secuestra a la dulce Gwen y la deposita sobre uno de los famosos puentes de la ciudad de los rascacielos. El resto es historia...

El epílogo de ese número 122, la tira muda final en la que Mary Jane decide quedarse con Peter a pesar de la invitación de éste a que se marche para rumiar su dolor a solas, no necesita palabras.

Ni que decir tiene que el impacto de esta pequeña obra de arte en cómic suscitó un montón de comentarios sobre diversos aspectos, como la estratagema de situar el título ("The night Gwen Stacy died") en la última página, tras haberse remitido a ello desde la primera, pero lo que más nos interesa son aspectos estilísticos que vamos a empezar a desgranar.

Los guiños al lector, a través de los cartuchos de texto, marca de la casa, son una de las principales armas del recién llegado guionista. Se fortalece una relación de familiaridad con el joven consumidor de la serie que supone una implicación emocional desde luego superior a la media de los comic books. La habilidad para manejar tal recurso, sin caer en la zafiedad, no es pequeña empresa. Ejemplificaremos este aspecto un poco más adelante

Si la técnica anterior cobra especial vigencia en la plancha inicial de cada episodio, hay otro recurso que reafirma la continuidad de la serie y que se emplea en las

páginas postreras: el avance de una nueva amenaza que será desvelada en el siguiente o siguientes números, cuando no ha acabado de consumarse el final del villano en curso.

Para completar el efecto, la intensidad de esta narración debía contar con intérpretes gráficos a su altura, y aunque la "titularidad" de la serie corría a cargo del unánimemente aclamado como dibujante definitivo de Spiderman, **John Romita**, la realización de estos históricos números recayó en el curtido **Gil Kane** que, a una labor eficaz unió momentos afortunados como la muerte del Duende Verde, en una cinematográfica secuencia, que clausura el telón de este dramático díptico. Un hecho de tal envergadura dejará huella tanto en el protagonista como en el tono de una serie que, a partir del número 123 refleja la lucha interior de Peter Parker por superar el impacto emocional de la desaparición de su novia, un intento de asimilación del fatal hecho presidido por la lógica desorientación y variable estado de ánimo.

Pero, como se suele decir, la vida sigue, y hete aquí que nuestro héroe no va a ser el único que experimente un drama personal. Su, en el fondo, enemigo más implacable, feroz oponente que, a diferencia de los grandilocuentes villanos con los que se enfrenta físicamente, nunca es derrotado, se va a encontrar en un trance semejante. Jonah Jameson, editor del periódico para el que fotografía Parker, orquestador de una contumaz campaña anti Spiderman, tiene a la bestia en casa. Su hijo astronauta, John Jameson, se convierte en el segundo hombre-lobo de Marvel y, como siempre, las buenas intenciones del hombre-araña (incluso ante su aborrecido jefe) harán que el odio de éste se ensañe todavía más en aquél. La intensidad argumental de este doble episodio no es desdeñable, pero como ejemplo de la técnica narrativa utilizada vamos a referirnos al recurso que usa Conway (ya más al timón de la serie), y al que se refiere como "paradojas temporales Marvel", para ilustrar su forma de narrar en *The Amazing Spider-Man*. Para referir un mismo hecho desde dos puntos de vista, nos lo cuenta dos veces, linealmente (y no simultáneamente, como en realidad ha ocurrido). Así, vemos cómo el licántropo vástago del editor del *Daily Bugle* se introduce en el despacho de éste conducido por su locura. Cambio de secuencia en que el referido texto nos anuncia la repetición de la acción pero desde la perspectiva de nuestro héroe. En ese momento las dos secuencias (en realidad la misma acción) se unen para continuar el relato de una forma más convencional.

El control narrativo se reafirma y el joven escritor se permite el lujo de marcar, en cierto modo, el futuro tono de la compañía con la creación de un personaje que dejará muchas muescas en la culata de su fusil a partir de entonces: El Castigador (The Punisher).

Sin embargo, la sombra de Gwen Stacy seguía planeando por las cuatricromáticas planchas de papel pulpa y los problemas inherentes al "asesinato" de uno de los personajes relevantes de una editorial como Marvel en una apuesta poco frecuente hasta entonces conjuran fantasmas harto difíciles de exorcizar.

La saga del clon clausura la emocionante etapa de Gerry Conway al frente de la serie matriz del hombre-araña. La "aparición" de la novia de Peter Parker en la puerta de su apartamento deja sumido en una sombría perplejidad a nuestro sufrido protagonista. El esclarecimiento de tal misterio constituirá el eje del devenir de la serie en sus números 145 a 149, último del guionista al frente de la colección, con un aparente homenaje a Hitchcock incluido ("Gwen Stacy...¡¿de entre los muertos?!").

El tono general de la saga no es incompatible con el humor característico de la serie que incluso adquiere un tono de comedia en el nuevo enfrentamiento con el otro representante arácnido, el Escorpión, en una de las aventuras más relajadas de la colección. Como muestra de ello, transcribimos los siguientes diálogos de su enésimo ¿duelo? con el supervillano del aguijón:

Escorpión: «Estúpido mocoso. Se debe de creer un héroe o algo así».

Spiderman: «Me parece que no te enteras, Escorpi. Tú lo que tienes que hacer es "CHAF"...¡no jugar a Tarzan con el Art Decò!».

Rápidamente regresa la solemnidad, sin embargo, y finalmente averiguaremos que el responsable de la aparición del clon es otro conocido de nuestro juvenil protagonista, uno de sus profesores, prendado de la angelical Gwen e inducido a un estado de locura tal por su muerte que le llevará a la creación de una estrambótica personalidad como el Chacal, previa clonación, no sólo de la novia de nuestro héroe, sino del propio hombre-araña. La utilización hasta la saciedad del tópico del personaje conocido del protagonista que de repente se convierte en su *superantagonista* le resta credibilidad al argumento, lo que conjugado con un menor pulso narrativo da como resultado una despedida de la serie no tan brillante como hubiera sido deseable. Se deshacía, además, una de las parejas creativas más aclamadas del hombre-araña, puesto que el veterano y resolutivo **Ross Andru** se encargaba del lápiz desde el número 125.

Unas últimas pinceladas son precisas para rematar el perfil del guionista neoyorquino, perfil condicionado, en buena medida por el "estilo Marvel". Se admite como representativa (al menos en la época clásica) de la forma de trabajar de la casa, una secuencia en la que el *writer* entregaba el argumento al *artist* (lápiz), éste no sólo dibujaba, sino que planificaba con bastante libertad, y las planchas volvían al guionista para que escribiese los diálogos. Conclusión: el guión, en realidad, era tarea compartida, y el pretendido guionista era, más bien, un dialoguista. En el caso de Conway, uno muy brillante.

Y por si esto fuera poco, un segundo argumento debe ser tenido en cuenta: el hecho de la necesaria adaptación a la serie en cuestión. No es, ni de lejos, el mismo tono narrativo que se debe imprimir a un *Spider-Man*, a un *Thor* o a un *Batman*, como veremos.

"Su" *Thor* : entre el de Lee y el de Simonson.

En las antípodas del arácnido adolescente, otro relevo tiene lugar: esta vez en Asgard, hogar de los poderosos dioses nórdicos. Stan Lee confía a nuestro hombre una de las más rutilantes estrellas de la casa, aunque, por supuesto, se marchará a lo grande, con un especial número 200 en el que se visualiza el crepúsculo de los dioses, el *Ragnarok*. Desde el 193 al 238, Conway llevará las riendas durante más de 40 entregas que, aunque no dejará excesiva huella, cumplirá su función de entretenimiento tan característica de este autor.

Nuestro hombre deposita sus historias en manos de un **John Buscema** (cuya edad más que doblaba) ya establecido como segundo gran dibujante (tras Kirby) de la serie. Ni corto ni perezoso, se embarca en un argumento a tres o cuatro bandas en el que, por designio de Odin, Thor y sus pretorianos son enviados al Pozo del Ocaso, su amada Sif y la walkiria Hildegarde recalan en el Mundo Oscuro y el propio dios supremo permanece en Asgard para afrontar un inescrutable destino. Esta primera aventura discurre por las pautas de grandilocuencia que Lee y Kirby habían conferido a *The Mighty Thor* y ¡cómo no! nos cuenta la enésima versión del *Ragnarok* (esta vez con el título de "La muerte de Odín") un óbito que, por supuesto, no será tal, pero que culminará un relato narrado con pulso. Y si destacábamos como una de las habilidades de Conway su destreza en los diálogos, en esta colección se pone las botas: los bocadillos atiborran las páginas, pero esta vez con el tono teatral de unos personajes de corte operístico y por lo tanto, ajenos por completo al "colegueo" de un Peter Parker. La fluidez de los diálogos (a pesar de su recargado estilo) es una de las bazas de una serie ("made in Marvel") repleta de acción, por otra parte. El causante de ese aparente ocaso, Mangog, inaugura la galería de revisitación de villanos y viejos conocidos que va a caracterizar el resto de la etapa, y que continúa con una de las más sugestivas creaciones de Lee y Kirby: Ego, el planeta viviente, de quien más adelante se nos desvelará su origen, aunque, tras la "resurrección" de Odin, es una

escisión de Ego el peligro que amenaza a la Tierra: Ego Prime, versión enloquecida del original.

El final de esta segunda aventura de la etapa Conway predispone a Thor contra su regio padre puesto que, como en tantas otras ocasiones, Odin se encontraba detrás de toda una trama en la que la que Midgard (la Tierra) ha sufrido una importante devastación y el Dios del Trueno acusa a su progenitor de los medios que utiliza para conseguir su elevado fin, sin importarle la manipulación que realiza con los habitantes del planeta del que es guardián el dios del trueno. La irritada reacción de Odin conduce a Thor y sus amigos a un destierro terráqueo que da lugar a una serie de nuevas aventuras, en general más convencionales y repetitivas en el uso de motivos como la inclusión de representantes de otras mitologías como la griega (Hércules coprotagonizará varios de los siguientes números con su vengador compañero) y de la que merece la pena rescatar un episodio autoconclusivo que, aunque se nutre de un nuevo recurso a la mitología (esta vez la céltica), obtiene un refrescante efecto debido a la forma en que entronca la misma con la ciencia ficción y a la idea de la superación del combate por la reflexión. Conway recurre al embrujo de Stonehenge para una aventura en la que Thor se encuentra en Inglaterra investigando el paradero de su amada y topa con un poderoso personaje llamado druida por los antiguos pobladores de esas tierras. Resulta ser el miembro abandonado de una tripulación extraterrestre que arribó miles de años atrás y que construyó un espaciopuerto que la superstición de los nativos tomó por templo: el famoso monumento megalítico. Finalmente, logra abandonar la Tierra tras miles de años de reclusión en la misma.

No cesa el desfile de creaciones: Mefisto, Ulik (dos veces), el Destructor, el ya referido Ego, por no hablar de las diversas apariciones del eterno enemigo, el animoso Loki, y se repiten las situaciones, como la vuelta de los esforzados nórdicos (tras alguna aventura sideral) a un Asgard devastado, cambiado o simplemente vacío, o el abuso de *ragnaroks* (habitual en la serie), situaciones en las que parece que se va a acabar el mundo, de tal manera que se inmuniza al lector frente al horror que se avecina, hasta que da la impresión de que Conway ha referido todo lo que podía y se va casi sin hacer ruido dejando que sus sucesores cierren un argumento en el que hacen su primera aparición las divinidades del otro gran conjunto de creencias de ultratumba que quedaban por explorar / explotar: la mitología egipcia.

[leer la segunda parte del artículo]

[© 2003 **Félix Velasco**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

GERRY CONWAY. ARTESANÍA NARRATIVA [parte dos]

Texto de Félix Velasco.

[Página inicial del primer capítulo de *Cinder & Ashe* en su edición española. La edición original de esta obra data de mayo de 1988. El dibujo es obra de **José Luis García López**, con color de **Joe Orlando** © DC Comics.]

"Su" *Batman* : entre el de Adams y el de Miller.

Tras su particular década prodigiosa, nuestro narrador, dotado de una envidiable madurez, decide probar con la competencia. Al filo de los 80 se hace cargo de las aventuras del personaje más sugestivo de DC que, sin embargo, por aquella época, había visto tiempos mejores y todavía le quedaban algunos añitos para reverdecer laureles: el hombre-murciélago. La huella impresa por Denny O'Neil y Neal Adams todavía marcaba al señor de la noche. Así, por ejemplo, en el estilo del principal dibujante que va a narrar las historias de Conway, el artesano **Don Newton**, con el que se podrían establecer paralelismos con la labor desarrollada por Andru en *Spider-Man*, en el sentido de tratarse de dos veteranos quizá poco brillantes, pero seguramente demasiado injustamente olvidados.

Nos estamos adentrando en unos tiempos cada vez más sombríos, finales de los setenta y principios de los ochenta, y posiblemente tal circunstancia se refleje en el tono que el guionista de Queens quiere conferir a la serie. Aunque no van a dejar de hacerse incursiones en lo fantástico, el centro de gravedad de la colección va a girar en torno a la corrupción y al manejo de títeres políticos desde la sombra. El "malo" de la película no es un supervillano ni un estrambótico demente, sino un hombre de negocios que controla los resortes de la vida pública de Gotham, interviniendo en la designación de alcaldes, concejales y comisarios...

Usa para ello diversos métodos: materiales (campañas de propaganda), personales (a veces tipos con superpoderes) y financieros (dinero a espuertas). Se trata del "boss" Rupert Thorne, cuya actividad no sólo se erige en el hilo conductor de la actividad justiciera del hombre-murciélago sino que va a afectar a la mayoría de subtramas que se desarrollan durante esta etapa. Efectivamente, los secundarios de *Batman* van a verse inevitablemente inmersos en estos hechos. Si el comisario Gordon, por ejemplo, en su condición de tal, depende de la autoridad gubernativa local, no es casual que sea relevado de su cargo, y lo que es peor, que eso le conduzca a un estado semidepresivo que va a dotar de gran realismo al tono de la serie. Su esfera pública repercute en la privada, en sus relaciones con su hija Bárbara y en su, por supuesto, secreta colaboración con Batman. Otra persona allegada al hombre-murciélago atrapada por la espiral de acontecimientos que se desarrollan es su novia de la época, Vicki Vale, en su calidad de reportera. Pero incluso los personajes que no se ven afectados directamente por estos hechos, protagonizan a su vez tramas que les sumen en un estado de cierta alineación, como le sucede a Robin. Tan sólo el flemático Alfred, el mayordomo, aparece tan imperturbable como siempre, aunque, en realidad jugará un papel de cierta importancia en la resolución de un caso que llevará

al hombre-murciélago al borde de la locura, como ahora veremos.

Una última nota caracteriza a estos números: la consideración de Batman como un forajido, un hombre que actúa al margen de la ley, corriente sostenida por los nuevos hombres en el poder local, las marionetas de Thorne, pero que, al menos, invita a la reflexión del lector acerca del extraño *status* de Batman en la lucha contra el crimen.

Como hemos referido líneas arriba, el *fantastique* nunca se aleja del todo del mundo del señor de la noche y así, coincidiendo con la presencia de uno de los pesos pesados de la industria, **Gene Colan**, vamos a asistir al conjunto de aventuras de mayor interés artístico de la etapa Conway. El dibujante de *The Tomb of Dracula* se encuentra como pez en el agua en el episodio en que Batman y compañía vuelven a la Batcueva, "Regreso a Wayne Mansion", puesto que allí toparán con un inquilino inesperado: Man-bat, que ha ocupado el lugar durante su ausencia. La alucinante persecución de éste por las insondables galerías de la inmensa caverna recibe el adecuado tratamiento gráfico mediante el atmosférico dibujo de un Colan que, en nuestra opinión, realiza el mejor trabajo de su carrera junto con su aclamado Drácula. ¿Y quién mejor para ilustrar la saga del monje, aventura en varios episodios en la que Batman va a sufrir su más temida transfiguración? La subtrama iniciada por Robin se complica hasta alcanzar a todos los residentes de Wayne Manor. Seducido por una esquiva chica que resulta ser la vampírica hermana del monje, monstruoso ser surgido del pasado, el ayudante de Batman se ve atrapado en una madeja a la que, involuntariamente, conducirá a su jefe, cuyo clímax alcanzará en la memorable secuencia en que el hombre-murciélago, tras una confusa noche en la mansión de los siniestros hermanos, contemple su imagen reflejada en el espejo y no pueda reprimir un grito de terror ante el par de colmillos que delatan su conversión en vampiro. La lucha del protagonista por escapar de este impío destino cuenta con una realización gráfica vibrante en la que los lápices de Colan se ven realzados por, posiblemente, los dos mejores entintadores filipinos de la legión de artistas de las islas: Alfredo Alcalá y especialmente, Tony de Zúñiga.

Por supuesto, el hombre-murciélago regresará a su estado natural, pero este interesante precedente del *Lluvia Roja*, de Doug Moench y Kelley Jones, merecía ser rescatado del olvido.

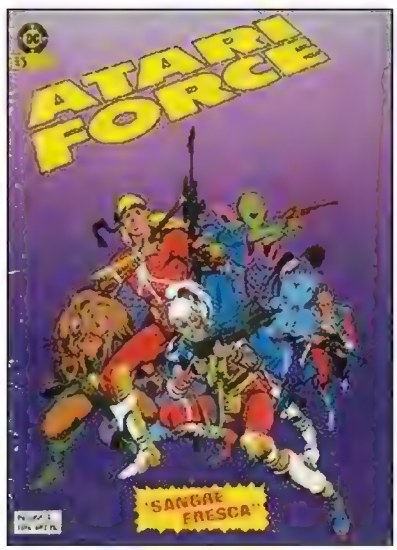
Estos ingredientes y otro como el que ahora vamos a comentar, definen un trabajo que, estilísticamente, muestra una cierta consonancia con su mentor Roy Thomas: la utilización de cartuchos de texto descriptivos, pero nunca redundantes, en un registro sombrío adecuado a la narración, es uno de los recursos usados por un Conway que, por supuesto, no se olvida de los clásicos villanos de la serie: Dos Caras, Joker... protagonizan episodios autoconclusivos que enganchan al lector con la habilidad de siempre. El dedicado al payaso del crimen contará con los lápices de **José Luis García López**, el gallego emigrado a Argentina y residente en Estados Unidos, con quien el guionista formará un tándem perfecto en *Zinder & Ashe*.

Su obra más personal: *Cinder y Ashe*.

Ella es Cinder. Él es Ashe. Con este juego de palabras cuyo significado tiene que ver con el fuego, Conway cambia de registro para introducirnos en la cálida Louisiana, teatro de operaciones de esta singular pareja de ¿detectives? marcados por fantasmas del pasado procedentes de otro caluroso lugar, Vietnam. Con semejantes ingredientes, la historia no puede ser más que realista, acerca de la vileza humana, con político de por medio, pero también acerca de los sentimientos y la inocencia perdida.

Tales contenidos necesitan una narrativa a su altura y he aquí que nuestro hombre se ciñe a la historia con un lenguaje más metafórico. Los cartuchos de texto complementan la imagen y crean un contrapunto dinámico que nos conduce por la narración. Generalmente incluyen los pensamientos de los protagonistas mientras corren, pelean o acechan a su enemigo, con lo cual se crea un binomio acción-

reflexión en la misma viñeta, los diálogos son ágiles y ajustados y hay un recurso gráfico que puntúa toda la historieta: la disposición de dos viñetas que muestran al personaje en acción similar, pero en distinto escenario: Vietnam-Louisiana, generalmente, y que sirven para unir el presente con el pasado en la mente de los protagonistas en los momentos de máxima tensión, física y emocional. Ese fantasma del pasado aludido anteriormente es el que está detrás de estos recuerdos y el peligro al que ahora se enfrentan: un matón yanqui que se dedicó a sacar tajada de la guerra y al que creían muerto por el disparo del M-16 con el que el soldado Ashe sacó a Cinder, la ladrona vietnamita, de sus garras.



Seguramente tampoco es ajeno a este *storytelling* el impacto causado por Miller y Moore a mediados de la década. Nos encontramos en 1988 y la narrativa clásica de Conway se ha modernizado, como también le ocurre al elegante dibujo de García López, cuyo grafismo a lo Raymond deviene actual y efectivo. Posiblemente la mayor sintonía con esa forma de narrar la encontremos en otro recurso que actúa como *leit motiv* de la historieta, pero esta vez de carácter textual: la repetición de determinadas metáforas en momentos decisivos de la acción, y dispuestas en pequeños cartuchos que marcan un poético ritmo: "Soy el viento". "El león ruge". "Soy el viento".

Cajón de sastre: de alienígenas, vampiros y bárbaros.

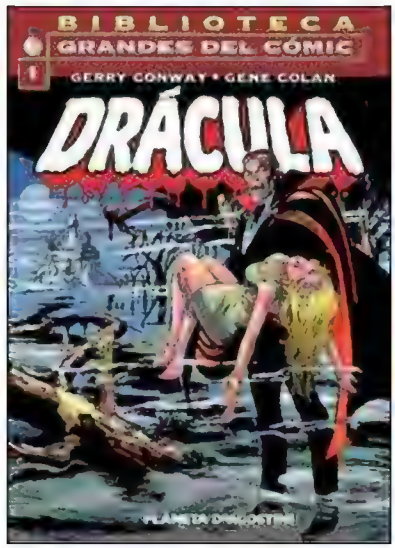
A pesar del carácter eminentemente superheroico de las dos grandes editoriales para las que ha trabajado Conway, ello no le ha impedido tocar géneros diversos.

Acabamos de ver que una de las más felices colaboraciones de su carrera es la que tuvo con el citado García López. Anteriormente a *Cinder y Ashe*, ambos llevaron al papel las aventuras de un grupo de personajes siderales surgidos de un videojuego: *Atari Force*, en una de las primeras operaciones de este tipo. En contra de lo que tan comercial maniobra podía hacer suponer respecto a sus resultados artísticos, se trata de una de las creaciones más recordadas de la pareja. Esta *space opera* con evidente regusto a *Star Wars* acaba leyéndose con agrado, en parte merced al inteligente uso de los cartuchos de texto y a prometedoras ideas como la del *multiuniverso*.

En el polo opuesto de la fantasía, el guionista fue el encargado de poner en marcha la adaptación del vampiro de Bram Stoker al universo Marvel. En la unánimemente considerada realización cumbre de Gene Colan, *Dracula*, Conway construye unos atmosféricos textos que emulan el efecto del sombreado de Colan. Sin embargo, tras un par de números, cede el testigo a uno de sus maestros, Archie Goodwin, que será relevado por Gardner F. Fox, hasta que Marv Wolfman tome definitivamente las riendas.

Algo parecido ocurre con su aproximación a la *espada y brujería*. Aunque durante bastante tiempo su única relación con el cimmerio fue la realización del guión del segundo film de Conan junto con Roy Thomas, a principios de los setenta había continuado la serie que éste inició sobre el otro famoso bárbaro howardiano, *Kull el conquistador,* para el que Conway entregó un puñado de brillantes episodios que igualan en fuerza a los dos o tres primeros números realizados por el guionista de *Conan el bárbaro*.

Y como colofón a su época dorada en Marvel, en 1976 fue el hombre elegido para un magno acontecimiento comercial: el primer *crossover* DC-Marvel en la persona de los dos héroes más representativos de cada casa: *Superman vs. Spider-Man*. El resultado, sin llegar a lo colosal de su formato, es tan espectacular como era de esperar. Ross Andru se luce (seguramente uno de los mejores trabajos de su carrera) en vertiginosas secuencias de rascacielos aprovechando los generosos centímetros de la edición, en una historia narrado con nervio aunque de lo más intrascendente.



Quizá haya sido esto último, junto con el hecho de no haber sido un gran renovador del lenguaje del comic, lo que le haya impedido a Gerry Conway entrar en el olimpo de los genios del guión. Pero posiblemente no haya pretendido otra cosa que ser un buen contador de historias, sin alardes, sin complicaciones, sencillas historias... ¡casi nada!

[© 2003 **Félix Velasco**, para *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

NUEVOS X-MEN

Nuevos X-Men

Guión: Grant Morrison

Dibujo: Frank Quitely [Igor Korjej y otros prosiguen dibujando la colección, pero aquí se comenta la etapa de Frank]

Edición: Planeta DeAgostini (colección en curso), 2002-

Serie abierta de comic books

Serie original: *New X-Men,* Marvel Comics, 2001

[Imagen de la nueva agrupación © de todas las imágenes de esta página: 2002 **Marvel Comics** / **Frank Quitely**]

COMENTARIO, por Bernardo Palomo

El género de superhéroes vuelve a estar de moda. Quizás las ventas de cómics sean discretas si se comparan con las del principio de la década pasada, pero el público en general, incluso el que no lee tebeos habitualmente, conoce a los personajes. Y es que Hollywood ha encontrado en estos héroes poderosos un nuevo filón para crear espectáculos repletos de efectos especiales que generan sustanciosos beneficios. Las adaptaciones de *Daredevil* y, sobre todo, *Spider-Man* han sido rotundos éxitos, hace poco se estrenó *Hulk* y *La Liga de los Hombres Extraordinarios* y otros proyectos esperan su turno.

Sin embargo, hace unos años, cuando nadie daba un duro por una película basada en héroes de Marvel, Bryan Singer logró hacer una sobre los *X-Men*. A pesar de su modestia hablando en términos de superproducciones, resultó bastante satisfactoria, tanto para los aficionados de toda la vida como para los que se acercaban al cine para disfrutar de un rato de acción y aventuras. El secreto residió en dar a la historia un enfoque serio y realista, eliminando todos los componentes que resultaban ridículos fuera del papel.

El éxito de la cinta cogió por sorpresa a Marvel. Con motivo del estreno, se recurrió en los cómics a la enésima vuelta a los orígenes, al guionista que, con su buen hacer, había convertido a *X-Men* en la serie más vendida a finales de los setenta y principios de los ochenta. Pero Chris Claremont ya no es lo que era, sus largos monólogos introspectivos y sus recargados textos de apoyo no tienen cabida en la época del cine en pantalla gigante y los videojuegos. Por eso, tras una corta y confusa etapa saturada de personajes planos, y aprovechando un cambio de presidente en Marvel, Claremont dio paso a Grant Morrison y Frank Quitely en una nueva etapa de la colección que incluyó un cambio de título por el de *New X-Men*.

Para sus guiones, Grant Morrison parte de muchos elementos que ya estaban en la película con el objetivo de que aquellos lectores potenciales a los que les gustó pudieran ahora acercarse al cómic y encontrar puntos en común, aunque también, por qué no decirlo, por tratarse de ideas acertadas. Así, los integrantes del grupo dejan atrás los coloridos trajes de superhéroes para utilizar un vestuario oscuro más parecido a monos de combate, se reduce el elevado número de personajes a cinco más el profesor Xavier, lo que proporciona la ventaja adicional de poder darle un mínimo de personalidad y caracterización. Por último, el Instituto Xavier para Jóvenes Talentos se convierte por fin en una auténtica escuela y se llena de alumnos adolescentes.

Después, el guionista escocés introduce otros detalles de cosecha propia que ponen la problemática mutante aún más al límite, como el hecho de que la raza humana vaya a extinguirse en cuatro o cinco generaciones y a ser sustituida por el *homo superior*, la muerte de dieciséis millones de mutantes con la destrucción de Genosha y la revelación a la opinión pública de cuál es la verdadera razón de ser de la escuela.

Morrison estructura su primer año en la colección a partir de una amenaza, el personaje de Cassandra Nova, que no es más que el arquetipo de la némesis del héroe. Si Charles Xavier representa la esperanza, el sueño conciliador de que humanos y mutantes puedan coexistir en paz, Cassandra es la personificación casi omnipotente del odio, el miedo y la desesperación, lo que dará pie a que los protagonistas tengan que encarar toda una serie de dudas y conflictos personales, rasgo distintivo de la serie desde que se hiciera famosa.

Puede intuirse por la forma de tratarlos cuáles son los personajes favoritos de Morrison. En primer lugar, Emma Frost / Reina Blanca una mujer inteligente y snob que, haciendo honor a su nombre, se muestra fría y despiadada, con frases del tipo «Nos está mirando el mundo entero. No podemos ser menos que fabulosos». Es lo más parecido a un "personaje Morrison" y éste le da un papel destacado en la resolución de las dos batallas contra Cassandra Nova. Después tenemos a Jean Grey / Fénix, que se convierte en la directora en funciones de la escuela en ausencia de Xavier, protagoniza junto a Emma un rescate psíquico mudo antológico y detiene ella sola un ataque a la escuela, ayudada eso sí por un inquietante incremento en el nivel de sus poderes, tema que será desarrollado en futuros argumentos.

Al guionista le tiran los personajes femeninos, pero si tuviera que escoger uno masculino este sería Scott Summers / Cíclope, el perfecto líder, que tendrá un par de momentos de lucimiento, como la lucha en Hong Kong contra los hombres U. Esta circunstancia es aprovechada para la incorporación a la colección del personaje de Xorn, con el que Scott establecerá una relación maestro-discípulo. La angustia mutante queda personificada en la situación de Hank McCoy / Bestia, atrapado en un cuerpo cada vez más monstruoso a pesar de tener una de las mentes más brillantes del mundo. Sorprende el hecho de que el personaje peor tratado, movido a golpe de cliché, sea uno de los más populares, Logan / Lobezno, e incluso el posible triángulo Scott-Jean-Logan se queda en nada, siendo su apunte en la primera película el único motivo por el que es recuperado.

Si bien hay guionistas que saben contar de forma interesante una historia aunque ésta sea la misma de siempre, a Morrison no se le puede negar que tenga ideas y cosas de contar. Además el cómic *mainstream* le sienta bien, pues evita que adopte la pose de raro porque sí y se vuelva incomprensible como le ocurre en series más personales.

Como sucede en muchos cómics modernos, el guionista se apoya únicamente en los diálogos y en los dibujos para narrar, prescindiendo de los textos de apoyo y los pensamientos internos de los personajes. Acerca más el medio, en definitiva, al cine que a la literatura. Unos diálogos que Morrison se esfuerza porque sean cortantes e ingeniosos, y a los que incorpora, de forma novedosa en los mutantes, una importante carga sexual, un estilo que no puede evitar resultar forzado en ocasiones. Además, a veces peca de conciso y sobrentiende detalles que el lector no tiene por qué saber, dejando aspectos de la historia que no quedan del todo claros.

Una pena también la lentitud del dibujante, Frank Quitely, que hace que su sorprendente forma de narrar, la naturalidad con que mueve a los personajes y la vida de que los dota, no estén presentes en todos los episodios.

Hace poco, se ha estrenado la segunda aventura cinematográfica de los X-Men, con los mismos buenos resultados en cuanto a fidelidad al espíritu del cómic y nivel de entretenimiento. Curiosamente, se han podido ver pequeños detalles que recuerdan a los *Nuevos X-Men* de Morrison y Quitely. La referencia al hombre de neandertal y al *homo sapiens* como paralelismo a la situación humanos y mutantes, la

representación de las mentes como puntos de luz en la sala de Cerebro o la forma en que se desarrolla el ataque a la escuela por parte de los hombres de Ryker son algunos de ellos. El círculo se ha cerrado.

Afortunadamente, Morrison ha sido capaz de renovar la franquicia con tebeos que mantienen la idea base de la colección pero que se muestran, al mismo tiempo, modernos, frescos y entretenidos. Demos la bienvenida a los mutantes del siglo XXI.

[© 2003 **Bernardo Palomo**, para *Tebeosfera* 031019]

ISSN: 1579-2811

LOS SECRETOS DE LOS GUIONISTAS DE CÓMIC BOOK

Los secretos de los guionistas de cómic book

Mark Salisbury

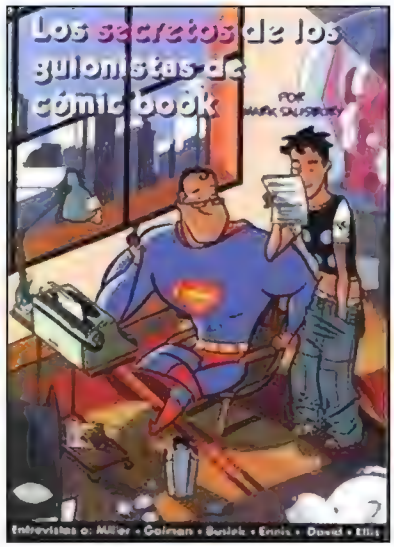
La Factoría de Ideas: Solaris Etecé nº 5, Madrid, 2001

Traducción, diseño y maquetación: Oscar Díaz

ISBN: 84-8421-432-X | PVP: 15.00 € / 2495 Pts.

Depósito Legal: M-28484-2001

Título original: ***Writers on Comics Scriptwriting***



[Ilustración de la cubierta: **José Luis Ágreda**]

COMENTARIO, por Javi Mora

Secretos a voces.

"Sólo tras fracasar conseguimos levantarnos y mejorar" (Peter David).

Un libro de entrevistas. Un simple libro de entrevistas a guionistas de cómics. Vale. No parece difícil. Pero las apariencias engañan. Porque amigos míos, a la hora de abordar una obra de corte plural, sea cuál sea, siempre es difícil encontrar la perspectiva, que impida que nos pillemos los dedos. Y eso es así, porque un dicho tan popular como"cada maestrillo tiene su librillo" adquiere, en ellas, toda su dimensión y sentido; o lo que es lo mismo, un coro, por mucho que se pretenda, nunca va a esconder una sola voz en su interior, ni mucho menos. El problema estriba, y no es otro, en saber encontrarlas, reconocerlas, y, sobre todo, diferenciarlas, una por una y todas a la vez, pues así y sólo así, puede uno afrontar, con un mínimo de garantías, el hablar de un conjunto que muchas veces se nos escapa a ojos vista por culpa de un descuido tan simple y simplón como este, que no sé yo si obedece al desinterés la mayoría de las veces. Con este peligro bien presente, caminaré con pies de plomo, procurando a cada, y de, paso, afianzar mi propia voz, aunque no sé si a pesar de tan noble pretensión no caeré yo también en ese error manifiesto y ya mencionado. Como sólo va a haber una manera de averiguarlo mejor será que demos comienzo a la obra y que sean los actores quienes nos deleiten. Arriba el telón y que empiece la función.

Acto primero. "Una infancia eterna".

"Lo contemplaba en términos exagerados: o me convierto en guionista de cómics o vivo una vida trágica y muero infeliz" (Chuck Dixon).

Más que exagerados, absolutos; y no sin razón. Vamos a dejarlo claro. No estamos hablando aquí de una simple profesión si no de una profunda vocación, que no es lo mismo, ni poco. Recurramos al topicazo: guionista se nace, no se hace. Ni medias tintas, ni por las ramas. Esto es así y punto y no hay vuelta de hoja que valga, porque en esto de la vida a todos nos llega el momento, más tarde o más temprano, de querer convertir nuestros sueños en realidades palpables, aunque sólo sean unos pocos quienes se den cuenta de que las calabazas no se transforman en carrozas...por sí solas. Ley de vida para cualquier gusto o afición y más en la que nos ocupa. Porque ya sea casualidad o destino, el origen de esa revelación iniciadora que embarga a todo guionista parece ser más común, entre ellos, de lo que cabría esperar como denotan sus propias palabras. Y quizás por eso, y sólo por eso, sea este el secreto más público y fácil de discernir. La puesta en común, a raíz de las respuestas obtenidas por Salisbury, vendría a ser la de un

niño de pocos años a quién un buen día, y sin que se lo espere, le cae en las manos, como caído del cielo, un tebeo, un simple tebeo que para él, extrañamente, se convierte en un mundo. ¿Y cómo es ese mundo?. Pregunta tonta, la verdad. Deberías ser capaz de poder imaginártelo sin ningún tipo de problemas porque no creo que difiera demasiado de aquel que habitaste durante tu infancia. Cambian los actores, y su protagonismo, pero el decorado apenas. El gris mundo nuestro de cada día pero en blanco o negro. Sin contrastes. Sin matices. Sin contradicciones. Pura sencillez en la que recrear nuestras fantasías. Las de niños, las de adolescentes, las que vengan de mayores...que aquí si que cambia algo el decorado pero permanece el actor, a dios (sí con minúscula, no se merece mucho más) gracias. Al final, que es lo que cuenta, axiomas tan "prácticos" o "resultativos" como ser guionista de cómics o morir en el intento han de venir de algún sitio. Ahora, ¿qué tiene que ver todo esto con la expresividad propia de cada autor?. No lo sé. Pero no olvidemos dos cosas. Una, que también cada autor es un mundo aparte; y dos, que todo buen conflicto que se precie no se resuelve ya de antemano en la presentación.

Acto segundo. "Yo el supremo".

> "No pensaba en labrarme una reputación. Mi actitud era que quería escribir historias que fueran todo lo entretenidas y diferentes que fuese posible. No diferentes porque quisiera que la gente se diera cuenta de mi presencia, sino porque quería que la gente se implicara en las historias. La labor de un guionista consiste en esconderse detrás de los personajes, y si un guionista está haciéndolo bien hasta cierto punto será invisible" (Peter David).

El misterio de la creación; flotar en la nada, recrearse en la blancura del folio, bueno ya sería más propio decir de la pantalla, y de repente...¡¡bing bang!!, ¡¡bing bang!!, ¡todo se deshace vertiginosamente!, ¡una y otra vez!, ¡una y otra vez!, ¡una y...anda para el carro que así podríamos seguir hasta el infinito y creo que ya has pillado la idea. Aunque no por ello deja de ser increíble, fantástica, apoteósica, y que sé yo... Imagínate, es que si eres bueno, si tu escritura roza esa genialidad grotesca por la que tanto suspiraba Víctor Hugo, le has dado vida, aunque depende de múltiples lecturas e interpretaciones, a "algo" que ni existe ni existirá por los siglos de los siglos, amén.

Y cuál es la chispa que produce este maremagno, qué propicia este deseo por contar, de dónde sale esta necesidad vital. Yo, sinceramente, no creo que nadie, aunque escriba en mil años mil quijotes, vaya a encontrar nunca la clave filosofal que resuelva nuestras dudas, pero si por una casualidad lo averiguará estoy seguro de que se lo llevaría a la tumba (sí, creo firmemente que los humanos somos ante todo egoístas). Aún así no esta de más preguntar a los protagonistas de esta comedia por si acaso alguno pudiera ofrecer, "sin querer queriendo" como decía Shakespearito, una pista lo suficientemente sólida sobre la que dar nuestros primeros pasos.

Salisbury, en este caso, se encargará de llevar a cabo la investigación por nosotros, y aunque no pretendo revelar más de la cuenta (Yo, no soy un chivato), el resultado que depara su interrogatorio, no deja cuanto menos de ser curioso. Me explico. Casi todos los autores invitados a charlar, aunque da la sensación de que a muchos el tema les trae sin cuidado, intentan, o más bien se inventan, sistematizar un *modus operandi* que bien saben de sobra que es totalmente ajeno a su propia voluntad o talento, para el que lo tenga. Unos, van por la vía rápida y ofrecen el modelo bueno, bonito y barato con el que salir al paso cada fin de mes. Parafraseando, la postura sería algo así como porque escriba sobre tipos solitarios no lo voy a ser yo; a mi me dan una trágica figura editorial y yo trato de hacerla creíble. Sólo es eso, nada más. Simplemente hago el trabajo que me exigen del mejor modo que sé. Otros, en cambio, aunque no puedan evitar irse por los cerros de Úbeda, asumen el compromiso de la creación con menos tapujos y convierten a sus personajes en meros puntos de encuentro interpersonales. Dos posturas enfrentadas, a mi modo de ver o entender el libro: la profesionalidad de una industria de mercado frente el lirismo personalizado.

Recapitulando llega el momento de volver a preguntarnos dónde reside el afán por la creación, qué es lo que nos lleva a romper el silencio. El sentido de supervivencia para sobrevivir haciendo algo que se nos da medio qué, o la necesidad de comunicar nuestras penas y glorias a los demás detrás de una mascarada

simbólica. Cuanto menos, todo esto, no deja de ser una duda razonable que a la que quizás no estemos dando las respuestas adecuadas. Continuemos hasta el final la puesta en escena.

Acto tercero. "Prometeo encadenado".

"Estoy contento, orgulloso y algo desconcertado de que los cómics parezcan haberme conseguido un mínimo de fama y un mínimo de dinero, pero no me metí por eso, porque cuando empecé a escribir nadie se hacía rico y famoso por escribir cómics. Hazlo porque te gusta el medio. Hazlo porque hay cosas que decir. Hazlo porque es divertido" (Neil Gaiman).

Quizás todo lo anterior pueda resumirse mejor en dos preceptos como son los de la fama y el prestigio. Poco hay que explicar pero si que añadir. Anteriores términos nos pueden llevar a equívocos cayendo en el error de englobar taxativamente a los distintos autores de la obra en una línea u otra. Y esto no es así. ¿Qué autor no desea qué su obra tenga un público fiel?; ¿qué autor no siente alguna vez la imperiosa necesidad de sacar a relucir sus entrañas?. Sin embargo la oposición significativa entre uno y otro es demasiado tajante para poder evitar toda esta serie de confusiones, por otro lado, inevitables y lógicas. Es por ello, que su sustitución o, más bien su transformación, es obligada. Pero aún así sigamos teniendo cuidado.

Al igual que las palabras anteriores ni la fama pública ni el prestigio profesional son términos hermanados. En el cómic, como en cualquier otro medio, generalmente ventas exitosas no implican un producto acorde a unos mínimos mimbres de calidad narrativa. Pero no estamos hablando desde el punto de vista editorial y artístico. Lo hacemos desde el ámbito interior de los creadores, y más en concreto de los literarios, desde la piel de quién se lo curra y se pega unas cuantas horas delante de un ordenador dale que te pego a las teclas. Ese sufrido autor, en su forzosa soledad, es inevitable que anhele secretamente ambos grados de reconocimiento y que en sus derivados sueños de gloria, vaya cogido de la mano de uno y otro.

Salisbury es consciente de ello y con su ya consabida avalancha de preguntas reiterativas, varia la forma que no el fondo ante cada nuevo autor, abordará, en primera instancia, su particular posicionamiento dentro del medio, y más en concreto, el papel que creen desempeñar dentro del engranaje industrial, procurando ir ahondando a cada paso en una relación de amor- odio que acabe por llevarle al descubrimiento de aquellas posturas más personales con respecto al oficio. Y así, si seguimos las reglas de este juego podremos observar, desde la barrera, como lo que en un principio parecían posiciones distanciadas, equidistantes e irreconciliables, se convierten por arte de magia en caras de una misma moneda. Una la cara bonita. La otra su cruz. Pero todos con un mismo afán: hacer lo más dignamente posible, si no renovar por intenciones que no quede, su pequeña porción de historieta. Que no es poco...

Telón.

INDIZACIÓN

Kurt Busiek	pp. 9-21
Peter David	pp. 22-31
Chuck Dixon	pp. 32-42
Warren Ellis	pp. 43-53
Garth Ennis	pp. 54-69
Neil Gaiman	pp. 70-81
Devin Grayson	pp. 82-91
Dan Jurgens	pp. 92-102

Joe Kelly	pp. 103-110
Jeph Loeb	pp. 111-120
Todd MacFarlane	pp. 121-135
Frank Miller	pp. 136-150
Grant Morrison	pp. 151-166
Mark Waid	pp. 167-176

[Ficha: **J. Mora**. Publicada en *Tebeosfera* 020222]

▲

ISSN: 1579-2811

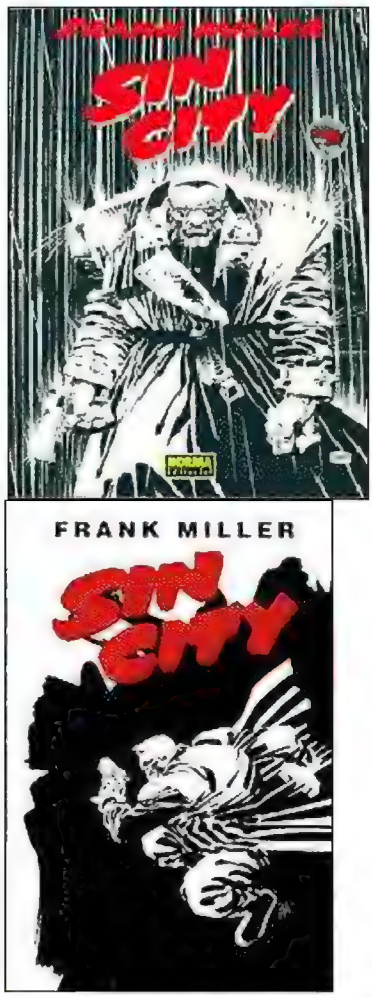
SIN CITY

Sin City (1991-1999)

[***Sin City, Sin City: That Yellow Bastard, Sin City: A Dame To Kill For, Sin City: The Big Fat Kill, Sin City: Family Values, Sin City: Booze, Broads and Bullets, Sin City: Hell and Back, Sin City: The Babe Wore Red and other stories, Sin City: Just Another Saturday Night, Sin City: Silent Night, The Art of Sin City***]

Guión y dibujos: Frank Miller
Color: Lynn Varley
Edición : Dark Horse Ent. / Legend

Edición española: Norma editorial, en *Cimoc,* en la *Col. Made in the USA* y en diferentes libros publicados como lanzamientos únicos bajo el título *Sin City*



Cubierta de las dos ediciones de Norma de la primera entrega de *Sin City*. © **F. Miller**

COMENTARIO, por Eduardo Martínez-Pinna

En la última década del siglo XX, Frank Miller se había encaramado en lo alto de la atalaya del prestigio. Con un dibujo que evoca los contrastes de Caniff y Toth, la soltura del pincel de Pratt y la realidad deformada de Breccia se reencuentra como autor completo. Un reencuentro en la simplificación, en soltar lastres y en donde no tienen cabida ni entintadores, ni coloristas, ni estrellas gráficas de primer orden.

Introducción.

Cuando Frank Miller se da el paseo por el *mainstream*, paseo que por otra parte remodela los márgenes estéticos del estilo superheroico, alcanza la categoría de autor mítico. Argumentaciones sostenidas, narración concisa, relato en primera persona, drama épico y enfoques crepusculares enmascaran con creces sus carencias plásticas. Si a ello le añadimos diseños innovadores (*Daredevil* y *Batman Year One*), coloraciones de lujo realizadas por su esposa Lynn Varley (*Ronin*, *Dark Knight*, *Elektra Lives Again*) cuando no una realización gráfica en manos de estrellas del dibujo (Romita Jr., Mazzuchelli o Sienkiewicz) sus obras se sitúan en estándares únicos muy difíciles de superar. Un engranaje perfecto entre la porción literaria y conceptual del cómic, entre la calidad y la comercialidad.

Ese devenir por las grandes editoriales (Marvel y DC) fija una nueva perspectiva del género que por otra parte siempre demanda revisiones constantes que retrasen su agotamiento estético. Ensancha el cerrado y circunscrito libro de estilo del "género sacro" (el superheroico claro, entendido así en EE UU) con la única premisa de ampliar las argumentaciones a conceptos más universales. Algo más que las simples peleas incruentas entre buenos y malos. En definitiva, historias en la que los grandes temas campen- o al menos lo intenten- sin trabas.

La personalidad de Miller y el concepto empresarial de las grandes editoriales son realidades de difícil comunión por lo que el matrimonio terminará rompiéndose. Entre las causas que facilitan el "divorcio" se encuentran la censura y la dificultad empresarial de tratar a los autores como lo que son, en vez de cómo asalariados, apropiándose y manipulando las ideas y personajes de una manera distinta a la impuesta por su (¿legítimo?) creador (el famoso caso de Elektra). La causa determinante es el hastío del propio Miller y la constante búsqueda de pastos más verdes donde pueda dar rienda suelta a su contenida rebeldía (no fue el caso de su paso por la industria cinematográfica, en donde debió de salir más escaldado que entró tras la escritura de las dos secuelas de *Robocop*). Ni ha sido el primero, ni probablemente el último de los rebeldes.

En los años noventa, pone su dilatado y personal saber creativo en la entonces emergente e "independiente" Dark Horse, escribiendo originales guiones para Dave Gibbons (miniseries de *Martha Washington*) y para Geoff Darrow (*Hard Boiled*) obras que no superan sus grandes trabajos en el circuito principal. El gusanillo de ser el propietario de su obra (tampoco será el primero, ni el último) le corroe por lo que hábilmente inspira una asociación formada por otros prestigiosos autores del *mainstream* con inquietudes similares (siempre y cuando sean como mínimo dibujantes, sino autores completos). El producto nacido de aquel parto se llama *Legend* y emerge con la suficiente independencia para editar en Dark Horse o cualquier otra empresa, en asociación o independencia, siendo los autores propietarios de su obra en su acepción más genérica. John Byrne, el otro de los principales impulsores, lo define como sello flotante. La nómina inicial de *Legend*, la integran además de los citados, o sea sus inspiradores, un registro de los autores más prestigiados de la última década del pasado siglo como son Arthur Adams, Dave Gibbons, Geoff Darrow, Paul Chadwick, Mike Mignola, a la que pronto se unirá Mike Alred. Las escasas obras que lucen el emblema son publicadas por Dark Horse, así como la más emblemática, *Sin City*, el último de los grandes trabajos de Miller en una carrera cuajada de éxitos. Su integración en Legend es a partir del segundo título *A Dame to Kill For* publicada como serie limitada en comic books de noviembre de 1993 a mayo de 1994.[1]

El culto al exceso.

Sin City es la condensación estética e ideológica, de su creador en un trabajo personal, arriesgado por una difícil figuración gráfica, y ajeno por completo a muchos de los conceptos del *mainstream*. No sólo a una agónica censura, vulnerada en todo su ideario, sino a una buena parte del epítome comercial del cómic estadounidense. Obras en blanco y negro con dibujos y diagramación desabrida, narrativa muy densa pese a su simplicidad con exceso de texto y módulos de edición muy variados que incluyen desde serializaciones en magazines ("Sin City", propiamente dicha en *Dark Horse Presents* en los números publicados entre enero y diciembre de 1992), limitadas en comic book (*A Dame to Kill For, The Big Fat Kill, That Yellow Bastard* y *Hell's Back*), libros (*Family Values*) y ejemplares unitarios con historias cortas o exageradamente cortas, tanto en distribuciones *one shots* como en otras publicaciones de intencionalidad promocional (como por ejemplo *Wizard*).

Pero Frank Miller no sólo se muestra excesivo en los aspectos formales. Su proyección conceptual es hacia lo extremo tanto en su temática (sexo y violencia) como en su ideología muy en contacto con posturas (¿fascistas?) radicales. El ser humano avanza hacia su grandeza a base de amplificar su individualidad y derivar su trayecto hacia la gloria o el honor. Un código de nobles samuráis realizado por proletarios y desde aspectos populistas que lo equiparan al pensamiento de los grandes santones de la extrema derecha desde su acepción más abstracta. Una concepción del superhombre mitad heroica y mitad ridícula. La proyección más criptofascista de su obra se aprecia en todo su esplendor en la valorada *That Yellow Bastard*, editada como serie limitada entre febrero y julio de 1996. Ese culto a la "justificada" violencia fascista y al militarismo se hace evidente en el extraordinario experimento visual *300*, que narra desde su particular punto de vista la batalla de las Termópilas, cuando aquel número de heroicos espartanos imbuidos de un falso sentimiento de *panpatria* defienden la civilización occidental de las hordas orientales persas que pretenden acabar con ella, tal y como la entiende Miller. El simple y maniqueo concepto histórico postulado por el autor se da cabezazos con las interpretaciones históricas más académicas, a la vez que rinde un homenaje a la película *El León de Esparta* (*The 300 Spartans*) dirigida por Rudolph Maté en 1962.

El género negro.

Según confesión del propio Miller, *Sin City* comenzó como una historia autoconclusiva de duración estándar (según cánones comerciales europeos, o sea 46 páginas) y publicado por entregas a lo largo de 1992 en el magazín genérico *Dark Horse Presents*. En esta historia, a modo de homenaje, se resaltan buena parte de las esencias que han caracterizado al género negro, tanto en sus presentaciones de celuloide como literarias, siendo su referente más evidente el estilo literario crudo del novelista James Ellroy.[2] La implicación y el convencimiento del propio Miller dilató la trama hasta las casi 200 páginas, modificando por enlentecimiento el ritmo narrativo planteado inicialmente. La puesta de largo llega con la reedición en libro y consiguiente añadido de páginas y premios que sugieren al autor el hallazgo de un yacimiento creativo que se mantuvo hasta marzo de 2000.

Este éxito de crítica y público le fuerza a la extensión ilimitada de las historias de la ciudad (cuyo nombre real es Basin City) y a incluir las siguientes entregas dentro de Legend. Pero la producción de nuevas historias lastra su prestigio al repetir similares supuestos de radicalidad y espectacularidad presentes en la primera y genérica historia. En los siguientes relatos suaviza el argumento en aras de la comercialidad, sustituyendo a su protagonista primario (el gigante esquizofrénico y limitado mental Marv) por otros más convencionales (Dwight, Hartigan, Wallace) con los que los lectores puedan sentir más afinidad. Personajes más cercanos al héroe "milleriano", cuyas ideologías se equiparan al fascismo redentor e intolerante. Personajes con sentidos embotados por pecados veniales que los traumatizan y que llegan a las catarsis liberadoras en matanzas salvajes. Un maniqueísmo digestivo para el público y mercenario para sectores más comerciales. Dicho de otra forma, sustituye el referente Ellroy por el más populachero y extremo de Mickey Spillane.[3] Miller trafica con su ideología extrema para mantenerse en el circuito principal.

El autor es uno de los grandes narradores actuales. Maneja como nadie unos recursos pirotécnicos que lejos de añadir complejidad a la trama la disimulan con tramoya escénica. Unos dibujos espectaculares en su simplicidad a base de aguafuertes de alto contraste que sirven tanto para estancar el argumento como para acelerarlo y que definen a los personajes y al escenario con una extrema economía de medios. La ciudad es un destino y una explicación de la vida de sus habitantes. Sin grises, plena de contraluces y descripción de áreas muy recurrentes, en especial el bar country y el barrio colonial asiento de una feroz hermandad de prostitutas que dan significado y nombre a la ciudad. Una narrativa en primera persona que tan sólo resulta honrada en la primera historia al situar al protagonista como acción o testigo en todas las secuencias. Una descripción de personajes en mínimos y expresivos retales en donde destaca la caracterización de la madre del protagonista en una sola viñeta (pocas veces la debilidad, la ancianidad y el desvalimiento han sido tan brillantemente descritos).

Marv nos cuenta la crónica de sus últimos días, y por ende de toda su vida, con la inocencia de unos ojos infantiles que se acostumbran a la oscuridad corrompida de la ciudad a medida que progresa hacia su trágico destino. El autor cumple con uno de los estereotipos más recurrentes del *hard boiled*. Lo que comienza con una simple anécdota acaba con el desenmascaramiento estéril de una trama de corrupción. Es el samurai que cree que el camino más corto entre dos puntos es una línea recta, línea que simplifica su vida hacia un bestial código de honor. Es uno de los personajes más matizados salidos de la narrativa de su autor. Un personaje que reduce su pasado a una sola reflexión y que no tiene futuro. Solo parece algo cuando se le compara con un oligofrénico:

> «Siempre se me dieron bien los rompecabezas. En el colegio estaba aquel chaval, Chuck se llamaba. Era retrasado mental. Me veía poner las piezas, y yo lo adoraba porque era la única persona que he conocido lo bastante tonta coma para pensar que yo era un genio»

...y su vida se orienta hacia su destrucción.

notas

[1] A comienzos de la década de los noventa se consigue demostrar fehacientemente algo que se venía planteando desde hacía algún tiempo. El nombre de un dibujante podía bastar para convertir la serie en la que trabajase en un número uno de ventas. El éxito alcanzado por Rob Liefeld, Jim Lee y Todd McFarlane en las colecciones Marvel en que laboraban (Mutantes y Spiderman) dejó a los editores sin un argumento que parecía inamovible: la creencia que eran los personajes los que aseguraban cifras elevadas de ventas. Esta manifiesta demostración daba fuelle a los autores para reclamar los derechos de copia a la editorial con la que trabajaban al aportar un argumento lo suficientemente contundente. Una independiente podía ser mucho más rentable para un artista de éxito que la propia Marvel Comics (y por extensión su competidora DC). El resultado no es otro que el desplazamiento de los más comerciales hacia estas editoriales que les aseguran ser los propietarios de los derechos de copia.
Al mismo tiempo que se producía el fenómeno Image (Liefeld, Lee y McFarlane) un grupo de grandes autores consagrados de la generación anterior comenzaron a plantearse la posibilidad de crear su propio sello editorial, Dinosaur. Pero aquella maraña de autores (Byrne, Miller, Simonson, Chaykin, Wolfman, Starlin, Mignola, Adams, Kane...) no consiguió ponerse de acuerdo y el grupo se escindió en dos divisiones: Por una parte Legend, que editaría su producción en Dark Horse, y cuyos directores o inspiradores más comprometidos serían el propio Miller y John Byrne. Por la otra, Bravura encabezada por Walt Simonson, Jim Starlin y Howard Chaykin, que editaron en Malibu hasta su absorción por Marvel.

[2] James Ellroy nace en Los Ángeles en 1948. Cuando tan sólo cuenta con diez años de edad su madre es asesinada, trauma que le provoca, como es lógico suponer, fuertes desequilibrios emocionales. Comienza a escribir en 1979 llegándole el éxito en su séptima novela *La Dalia Negra* (*Black Dhalia*) en 1987. A ella le siguen *El Gran Desierto* (*The Big Nowhere*) y *L.A. Confidencial* (*L.A. Confidential*) que ofrecen una visión sórdida del crimen estadounidense a mitad del siglo XX en la ciudad de Los Ángeles.

[3] Frank Morrison Spillane, o Mickey Spillane nace en 1918 en Nueva York iniciando su carrera de escritor como guionista de algunos cómics, como *Captain America*, y revistas populares de tipo magazín. El investigador privado Mike Hammer, protagonista de muchas de sus novelas aparece por primera vez en 1947 adquiriendo una enorme popularidad merced a las historias que

protagoniza llenas violencia, sexo y acción. Un justiciero (se carga todo tipo de malvados), un seductor (se liga todo tipo de mujeres guapas) y una personalidad tan plana como el papel el que se escriben sus relatos.

[leer sig. pág. >]

[© 2005 **Eduardo Martínez-Pinna**, para Tebeosfera, 050205]

▲

ISSN: 1579-2811

SIN CITY / 2

Sin City (1991-1999)

[*viene de pág. anterior* <]

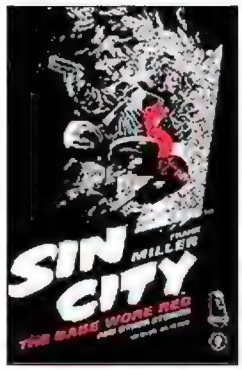
[Cubiertas de algunas de las miniseries o lanzamientos únicos de *Sin City* que siguieron a la primera entrega. Inmersas en el texto se hallan el resto de las cubiertas de este serial. © **F. Miller / Lynn Varley**]

COMENTARIO, por Eduardo Martínez-Pinna (2ª parte)

Explotando el éxito. Las historias posteriores de *Sin City*.

Tras el éxito alcanzado en la primera historia, un Frank Miller motivado se propone explotarlo, aunque aplicando cierta cautela. Téngase en cuenta que la capacidad de sorprender al lector con más raciones del mismo guiso ya no resultará tan simple. Contando con la confianza de una cada vez más asentada Dark Horse y con el ego inflamado con la creación de Legend, la clarividente perspectiva de Miller se ve cegada pensando que Basin City es un escenario capaz de albergar nuevas historias. Y si bien es cierto que necesita incrementar la comercialidad (posee los derechos de copia) no lo es menos el hecho de seguir manteniendo su prestigio, tanto como narrador como de activista en pro de los derechos de autor, cruzada en la que ejerce el rol de jefe espiritual. Las nuevas historias de *Sin City* deberán contar con la suficiente calidad para un ensalzamiento crítico y disponer del suficiente enganche comercial para verse apoyado no sólo por su incondicional público, sino por uno más genérico y numeroso que tan sólo ha tenido en algunos de sus trabajos distribuidos en el canal principal.

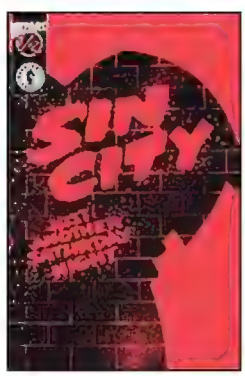
Para mantener la honradez narrativa en las siguientes entregas evita las secuelas planteando un relato en forma de cruce de caminos con la colocación de reclamos pensada que orienten al lector en la historia radial de la ciudad. Estas balizas humanas las sitúa en partes del escenario que ya quedaron muy definidas en el relato inicial y que caracterizaron a Basin City como una ciudad sureña, que bien podría estar ubicada en los estados de Georgia o Lousiana, áreas emblemáticas del nacionalismo yanqui y sus "grandes" valores, pervertidos, según el clásico prisma fascista de su autor, por los caciques el internacionalismo o las instituciones.

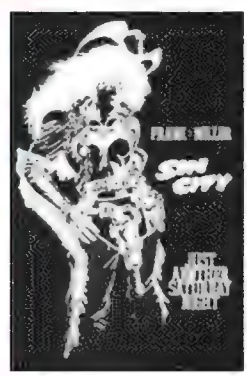


Gracias a la seguridad que le suministra su propia firma mantiene esa enconada experimentación gráfica que tan buenos resultados le ha dado en su primera historia y que además enmascara a modo de bombas de humo una cierta dificultad en el dibujo agravada por el considerable tiempo que llevaba separado de los pinceles y la tinta (desde la realización de *Elektra Lives Again* en 1990). Sigue con el blanco y negro intenso de contraluces y contrafuertes de alto contraste permitiéndose algunas experimentaciones con colores planos, rojo en *The Babe Wore Red* (noviembre de 1994) amarillo en *That Yellow Bastard* (febrero a junio de 1996) y azul celeste en *Blue Eyes* (diciembre de 1996). Posteriormente añade otras tonalidades como el rosa, "Daddy's little girl" (agosto de 1997) pero con un uso menos brillante que en los casos anteriores. Este uso del color tiene un componente estrictamente narrativo, un acelerador de ritmo, lo que le permite prescindir de textos de apoyo dando a la historia un efectista componente de efectos especiales. El tono rojo define a una candorosa y a la vez voluptuosa dama que quiere pasar una noche de pecado antes de tomar definitivamente los hábitos que la conviertan en monja. El amarillo determina con precisión sintética el estado de descomposición psíquica y física de un pederasta castrado y hepatopático que acompaña la brillante tintura ictérica de su piel con el olor dulzón y repugnante que cursa con estas lesiones.

Pero aún profundiza más con el uso de estos colores planos. La feroz asesina Blue Eyes siempre será reconocible por su tono cromático de ojos y vestidos, y como tal aparece en todas las historias cortas que figura con el rol de protagonista. Cuando vuelve a aparecer en la limitada "Hell's back" (julio de 1999 a marzo de 2000) es porque Miller ha renunciado a la sorpresa argumental y su aparición tan sólo engaña (y por poco tiempo) a su protagonista, pues cualquier lector la tiene plenamente identificada por apariciones anteriores.

Pero el uso de color como avance narrativo halla su máximo en el número siete de la anteriormente citada "Hell's back", esta vez por obra de la colorista Lynn Varley, y en donde gracias a una iluminación en suaves tonos pastel simultanea una sucesión de efectos narrativos. Un delirio alucinógeno provocado por la administración de psicotropos poblado por quimeras y reconocibles personajes de la historieta (incluido un espartano de *300*) una metáfora colorista que postula que los sueños son en color mientras la realidad es en blanco y negro y finalmente una rampa de salida espectacular para un *cliffhanger* planteado en el final del número anterior. La afinidad laboral entre Miller y Varley se había reencontrado en *Sin City* en la confección de portadas de determinadas miniseries, siendo las más afortunadas las de "The big fat kill" (noviembre de 1994 a marzo de 1995).

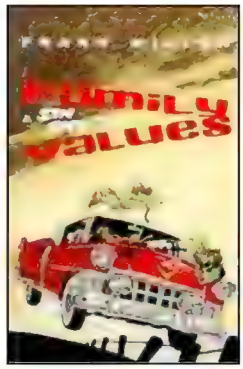




Si en el racionado uso del color Miller se muestra innovador y muy convincente, no le ocurre lo mismo en la artificiosa utilización de *splash pages* mudas propia de "Silent night" (febrero de 1996) especie de brutal cuento navideño que narra una anécdota mínima en un ambiente extremo de secuestro y tráfico de niños protagonizado por el mismo Marv de la historia inicial. Como en muchos de los relatos cortos, el autor no se muestra ni tan brillante ni tan innovador utilizándolos como comodines para el completado de los huecos de su historia asimétrica o para promoción y relleno de otras publicaciones (caso de "Daddy's little girl" o "Just another saturday", publicados respectivamente en *Tales to Offend* o en *Wizard* #73). Todos los relatos cortos, once en total, se benefician de una edición en libro con el sugestivo título de *Booze, Broads & Bullets* en octubre de 1998, están anunciando el final de la crónica de *Sin City*.

Pero además de las experimentaciones cromáticas, la narración radial, o el rescate de la cosmología del más clásico género negro, el autor saca de su particular frasco de las esencias otra serie de recursos narrativos más o menos artificiosos. En la miniserie *The Big Fat Kill*, o en la *graphic novel* titulada *Family Values* (octubre de 1997), el tiempo ficticio (en el que trascurre la obra) y el real (lo que tarda en leerse) se equiparan en la más pura tradición académica, narrando ambas y con los mismos protagonistas (Dwight y las feroces prostitutas del barrio chino) dos masacres motivadas por una defensa y una venganza respectivamente. Con la aparición de la "pequeña y letal Miho", menuda y

juvenil asesina, que no se sabe si además se prostituye, recrea a modo de homenaje la iconografía de una Elektra muda, que maneja con precisión mortífera un variado surtido de armas blancas.



El primer serial Legend, *A Dame to Kill For*, representa la primera aparición de este variopinto grupo en una de las mejores historias ambientadas en tan particular ciudad, al menos en su excepcional primera parte. En la misma asoman todos los clichés que han hecho grande al género negro. Un detective especializado en infidelidades, Dwight, antes de su conversión "wagneriana" con clara inspiración de Jack Nicholson en *Chinatown* (1974, Roman Polansky), las prostitutas ingenuas, y sobre todo la vampiresa Ava, especie de condensación de todo tipo de mujeres fatales propias del género. Su aspecto físico es una mezcla de Lauren Bacall (*The Big Sleep*, 1947, Howard Hawks) y Ava Gardner (*The Killers*, 1946, Robert Siodmack). Una súper mujer que a modo de pez ceratia hembra funde con su poderío erótico a varios peleles masculinos entre los que se encuentra su protagonista. [4] Relato en primera persona, no excesivamente purista, y construcción propia del género en la que abundan los diálogos chispeantes y el uso de metáforas extremas («Nos mira como algo salido del culo de un perro»).

En la sobrevalorada *That Yellow Bastard* toda la construcción es tributaria de una elipsis de diez años que divide la obra en una rápida y enfangada caída de su protagonista, Hartigan, y su posterior renacimiento vía *bushido* al menos ante sí mismo. Tributaria en montaje y argumento a la mejor historia de Miller jamás narrada, *Daredevil Born Again* (febrero a agosto de 1986), pierde en ello toda su capacidad de impacto. Una historia ya contada en un serial que no sorprende con evocación y añoranza al criptofascismo y excesiva en planteamientos extremos incluido un final salvaje y desconsolador que no deja pretexto a la esperanza.

Cuando el cruce de caminos que han significado las historias de *Sin City* se va completando el autor comienza a pensar en abandonarla con un final de traca y que además filtre unas gotas de esperanza. *Hell's Back*, la más larga de las historias (miniserie de nueve comic books editada entre julio de 1999 y marzo de 2000) narra el amor entre un hombre sin futuro y una mujer sin pasado como una forma de redención de ambos, un porvenir esperanzado que se materializa en la huida de Sin City en el interior de un Thunderbird a la usanza del prodigioso final de *Blade Runner* de Ridley Scott. Con la huida de Wallace y su amor, Frank Miller deja de ser el cronista de esta sobrecogedora ciudad.

El final.

En la última década del siglo XX, Frank Miller se había encaramado en lo alto de la atalaya del prestigio. Con un dibujo que evoca los contrastes de Caniff y Toth, la soltura del pincel de Pratt y la realidad deformada de Breccia se reencuentra como autor completo. Un reencuentro en la simplificación, en soltar lastres y en donde no tienen cabida ni entintadores, ni coloristas, ni estrellas gráficas de primer orden.

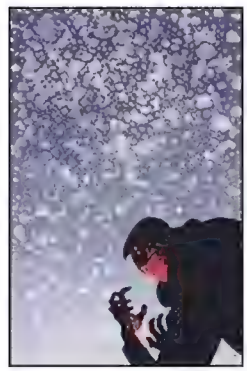
Consciente de esa pérdida se aplica en la personalización de las figuraciones a base delimitar líneas y silueteados que incluyen además los fondos y hasta los enmarcados de las viñetas. Sin la ayuda de máscaras y mallas que identifican a los personajes del género superheroico, las caracterizaciones de los figurantes se hacen más complejas, por lo que recurre a los contraluces intensos, encuadres de difícil perspectiva plenos de trazos sucios y al uso narrativo de la primera persona que en ocasiones resulta falso y mendaz al no estar presente el narrador en algunas de las secuencias. Su relato se hace descarnado, desesperanzado con un fuerte contenido en violencia, que se hace tan plástica que parece un *slapstick* ridículo por la ausencia de humor. Seres tundidos a golpes, heridos por casi mortales disparos. O perforados por armas incisas y cortantes que no matan pero mutilan.

El prestigio inicial se agiganta por factores ajenos a la realización de cómics. Desde su cúspide y con la libertad que le da su columna de opinión mantiene un activismo en pro de los derechos de autor en forma de cruzada contra las grandes editoriales.[5] Cabe decir que Miller fue uno de los primeros beneficiados en la liberación de derechos realizada por DC en la miniserie *Ronin* (de julio a diciembre de 1983).

Muchas de las ideas de Miller están asentadas sobre realidades tan difusas que resultan falaces. El sello Legend quiebra en pocos años (de hecho sólo son dos series las que llevan su sello). La especulación que sostienen los compradores de "números uno" y las *direct sales* son realidades prosaicas que ponen lápida a la quimera según explica con tanto tino como amargura el propio John Byrne en el prólogo de *Danger Unlimited* (Norma Editorial, septiembre de 1997). La tentación del regreso al *mainstream* aguarda a estos autores de primera línea y Miller, pese a su aureola de autor rebelde, no va a ser una excepción. Sin encomendarse a Dios o Diablo, y contraviniendo todo su ideario expuesto en la última

década del siglo XX, acepta la jugosa oferta de DC para realizar una secuela de su obra más emblemática: *The Dark Knight Strikes Again*. Un trabajo desganado, mercenario, exitoso, pleno de fascismo y sobre todo ruin. Poderoso caballero es Don Dinero...

notas



[4] Da la impresión de que Miller se inspiró en el famoso texto de Jean Rostand, *Bestiario de Amor*, para describir el dominio de Ava por los hombres. Se trascriben textualmente las páginas 62 y 63 de la obra del biólogo francés, en la edición de la editorial Júcar de 1974:
«El caso del pez ceratia -una especie de rape- es tal vez entre todos el más aberrante. Unas quince o veinte veces más pequeño que la hembra (que mide cerca de un metro de larga) el joven macho ceratia se fija en los flancos o en la frente de ella, la muerde, y esa mordedura va a decidir su porvenir. En adelante, como si hubiere caído en una trampa, jamás podrá desprenderse de su compañera; sus labios se han soldado, injertado en la carne ajena. No se podrá separar de ella, a no ser que arranque sus tejidos fusionados. Su boca, sus maxilares, sus dientes, su tubo digestivo, sus agallas, sus aletas y hasta su corazón, van experimentando una degeneración progresiva. Reducido a una existencia parasitaria, no tardará en ser más que una especie de testículo disfrazado de pez diminuto, cuyo funcionamiento incluso será regido por el estado hormonal de la hembra, quien se comunica con él a través de los vasos sanguíneos. Una hembra ceratia puede llevar encima hasta tres o cuatro de estos machos pigmeos.»

[5] Sobre ese mismo tema versa el discurso de apertura para el seminario de minoristas distribuidores de cómic Diamond de 12 de junio de 1994, publicado íntegramente en el # 5 de la serie limitada *La Gran Masacre* publicado por Norma Editorial en abril de 1996.

[© 2005 **Eduardo Martínez-Pinna**, para Tebeosfera, 050205]

▲

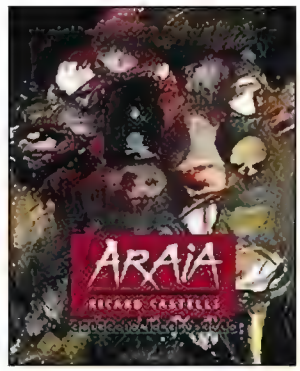
ISSN: 1579-2811

ARAIA

Araia

Guión y dibujo: Ricard Castells.

Editorial: Edicions de Ponent
Rústica | 48 páginas | color | 14 euros.



[Cubierta de la edición española Imagen de **R. Castells**]

EL SASTRE DEL CANTILLO, comentario por Jorge García

A principios de los ochenta, la historieta española albergó, entre otras tendencias, un puñado de autores cuyas inquietudes no encontraban fácil acomodo en la industria más tradicional. Muchas de aquellas firmas abandonaron pronto el medio en aras de campos más lucrativos; otras, como la de Ricard Castells, siguieron cultivándolo casi en secreto, sin retribución alguna en muchos casos y, sospecho, como acto de amor hacia un ámbito que les era esquivo. Las piezas que componen este hermoso álbum suponen, a mi juicio, un feliz corolario a ese "acto de amor".

Hasta su muerte, acaecida el 16 de enero de 2002, Castells se comportó como el sastre del cantillo, aquel que, al decir de Cervantes, cosía de balde y ponía el hilo. Esta postura romántica que sitúa los sueños por encima de la realidad le forzó a un exilio voluntario del mercado nacional, al que recién regresó en los últimos años, a partir del rescate del extraordinario *La Expiación* por parte de Edicions de Ponent, inédito hasta entonces por circunstancias harto conocidas.

Desde entonces, las obras que Sinsentido y la propia De Ponent han popularizado, dentro de unos márgenes modestos, y todo ese trabajo disperso del que este libro compila buena parte, revelaron una sensibilidad muy especial, generosa en lo sentimental y acérrima defensora de la belleza. Inquieto como todo artista sincero, sus búsquedas conectaron con alguna de las preocupaciones intelectuales que, procedentes del siglo XIX, se habían desarrollado con fuerza en el periodo de entreguerras, escenario de muchas de sus ficciones, como da cuenta el presente volumen.

Contemplando sus páginas, uno no deja de admirarse ante la belleza del artificio: la sofisticación en el tratamiento de lo fantástico; lo sugestivo de la atmósfera y la luz; esa manera tan "dulce" de emplear el picado, ya en exteriores de gran fuerza expresiva, ya en interiores despojados de todo elemento accesorio; o esa armonía entre elipsis y tiempos muertos. De principio a fin, aquí se percibe en su plenitud esa mirada que Felipe Hernández Cava, eventual guionista suyo y uno de sus máximos valedores, ha calificado de "trascendental".

Recuerdo haber oído hablar, en alguna ocasión, de "la presencia de las ausencias": ese peso que cobran, en determinadas obras, los personajes que se sitúan más allá de lo referido. Si bien uno tiende a pensar, por inercia, en los grandes títulos del género fantástico (*Otra vuelta de tuerca*, de Henry James; *Dracula,* de Bram Stoker), estas delicadas partituras de Castells bien podrían incluirse, sin desdoro, en dicha nómina.

Desde esta perspectiva, hay pocas obras como ésta donde lo ausente esté tan presente, y no sólo por el sabio uso del fuera de campo en muchas de sus viñetas, sino por la sutileza con que aparecen evocados los "viejos fantasmas"; tal es el caso de "Sombra Runa", el más largo de los relatos que integran el álbum, donde la puesta en escena gráfica alude a un tercero siempre ausente. La suma de sobreentendidos y sugerencias agrega nuevas dimensiones a lo narrado, contribuyendo a crear ese clima enigmático tan peculiar.

Araia, más que a una geografía concreta, remite a los perfiles de la memoria, otra de esas tantas "preocupaciones" de finales del XIX a las cuales se consagraron intelectuales como Bergson, Proust o Mahler.

Desde el 16 de enero de 2002, hay una ausencia cuya presencia reclaman, con elocuencia, las páginas de este libro.

[© 2003 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 031019. Jorge García recibió servicio de prensa de De Ponent]

▲

ISSN: 1579-2811

LA AUTOPISTA DEL SOL

La autopista del sol (dos volúmenes)

Guión y dibujo: Baru

Editorial: Astiberri Ediciones SL / Altercomics | **Dirección editorial**: Fernando Tarancón | **Editor**: Jesús Serrano | **Redacción**: Aptdo 485, 48080, Bilbao, www.astiberri.com

Título original: *L'autoroute du soleil* (Casterman, 1995; si bien existió edición previa japonesa, por Kodansha) | **Traducción:** María Pilar León | **Diseño:** Manuel Bartual (de cubierta) | **Rotulación:** Estudio Fénix | Edición en cartoné de 21 x 15 cm. | 240 pp. (190 pp. el segundo volumen) | b/n | 6 €

[Cubierta de la edición española © 2003 **Baru**]

RUTAS HACIA LA RESISTENCIA, comentario por Jorge García

Estrechamente vinculado con la asimilación de grandes contingentes de inmigrantes y la reconversión agrícola e industrial, el auge de la ultraderecha en Europa (a cuyo corolario asistimos en las últimas elecciones presidenciales francesas con el pase a la segunda vuelta de Jean-Marie Le Pen, el candidato del Frente Nacional) viene siendo analizado desde hace décadas por los intelectuales más avisados. En el ámbito de la historieta acaso sea la voz de Baru una de las más comprometidas con dicha problemática, como atestigua este espléndido *La autopista del sol*, justamente galardonado con el premio Alph'Art al mejor álbum en el Salón de Angulema de 1996.

Como muy bien ha contado Pepe Gálvez, este autor es uno de los exponentes más valiosos del moderno tebeo francés, al que viene regalando páginas admirables desde principios de los años ochenta, cuando se curtía en la revista *Pilote*. Obras como *Quéquette Blues* o *La piscine de Micheville* mostraron a un gran narrador dotado de unas inquietudes poco frecuentes en el medio, como refrendó en 1990 el impresionante álbum *El camino de América* (del que contamos con una soberbia edición española a cargo, también, de Astiberri), donde reflexionaba, en compañía de Jean-Marc Thévenet, sobre la guerra de Argelia. Siempre en guardia contra la intolerancia, Baru denuncia sin dogmatismo los contraluces de la Francia actual (racismo, violencia, provincianismo) y aun en las ocasiones en que vuelve la mirada hacia el pasado -caso de su célebre serie *Les Années Spoutnik*- nunca pierde de vista el presente.

Si bien *La autopista del sol* nace como encargo para la editorial japonesa Kodansha (interesada desde comienzos de los noventa en introducir en Japón a autores occidentales) y desarrolla minuciosamente un argumento anterior -el de *Cours camarade*- hasta darle su forma definitiva (dos amigos se ven perseguidos por un monomaníaco fascista que ha sorprendido a uno de ellos, de origen magrebí, en la cama con su esposa), sospecho que la coyuntura social fue determinante en su realización.

Me explico: más allá de los éxitos electorales del Frente Nacional en el sur de Francia (muy sensible a los dictados de la política agraria de la Comunidad Europea), una encuesta detectaba que, por entonces, más de la mitad de la población francesa estaba de acuerdo con un endurecimiento de las políticas de inmigración, llegando a comulgar con postulados próximos a los del propio Le Pen. Observador atento y comprometido con su entorno, Baru debió advertir este clima con seria preocupación.

No es de extrañar, por tanto, que esta historieta arranque con la voladura del último alto horno de una acería, signo de una reconversión industrial que despoja de su identidad a la clase obrera, condenándola a idearios que oponen al discurso de clase una fácil identificación racial o nacionalista. Por su parte, para no caer en el maniqueísmo, el autor confiere a los protagonistas un carácter poco "heroico", no exento de machismo u homofobia, contradicciones que salva en lo ético al afirmarlos sobre una intimidad tejida con lazos de amistad y afecto.

Además, como en todo buen relato de huida, los episodios se suceden velozmente permitiéndonos asistir a un brillante ejercicio narrativo donde el montaje en paralelo, los ángulos inclinados de cámara y una composición de página nada gratuita devienen fundamentales para imprimir al libro ese ritmo crecientemente acelerado que lo caracteriza. Como guinda, Baru prescinde de todo signo cinético, obligándose a expresar el movimiento mediante la composición gráfica de cada encuadre. Con todo, esta modesta relación dista mucho de agotar las virtudes de un álbum que, visto en su contexto, cobra el valor de un símbolo: el de la resistencia.

[© 2003 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 031019. *Tebeosfera* recibe servicio de prensa de Astiberri]

ISSN: 1579-2811

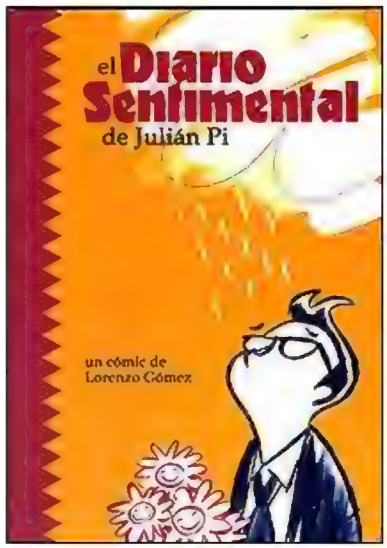
EL DIARIO SENTIMENTAL DE JULIÁN PI

El diario sentimental de Julián Pi

Guión y dibujo: Lorenzo Gómez.
Editorial: Astiberri: Lecturas compulsivas, s/n / Instituto de la Juventud

Dirección editorial: Fernando Tarancón | **Editor**: Jesús Serrano | **Redacción**: Aptdo 485, 48080, Bilbao, http://www.astiberri.com/

Diseño y rotulación: Manuel Bartual
Introducción: Koldo Azpitarte
Edición en rústica | 24 x 17 cm. | 64 pp. | b/n y grises | 4,50 €
ISBN : 84-95825-33-3
Depósito Legal: BI-1001-03



[Cubierta © **Lorenzo Gómez**]

VIÑETAS DISFRAZADAS DE AUTOBIOGRAFÍA, por Manuel Barrero

Este tebeo representó en su momento el final de un camino: el del mecenazgo que el Instituto de la Juventud, dependiente del Ministerio de Cultura y Deporte, desarrolló durante un lustro y que se había hecho patente no sólo en la convocatoria de concursos, el montaje de exposiciones o el patrocinio de proyectos coordinados, también en las ayudas económicas para la edición de tebeos.

Lorenzo Gómez surgió, como otros historietistas, del **in**juve. Dibujante ya lo era desde infante, que lo llevaba en la piel: el dibujar y el ser tímido, o al menos eso ha contado en sus historietas, retazos de vivir o *slice of life,* que no denotan necesariamente un deseo de autobiografía, aunque de eso se disfrazan. Gómez asombró por la tersura de su trazo en una de las convocatorias del **in**juve finiseculares, había algo en la energía de algunos de sus dibujos que recordaban poderosamente a los rasgos magistrales de Gallardo, autor a quien evoca si bien esto no quiere decir que haya medrado bajo su magisterio.

Según se ha proclamado desde diversos foros y textos previos, Gómez bebe más del posmodernismo canadiense y yanqui, de los Seth y Tomine, de quienes se contagió del deseo de narrar sobre lo cotidiano, de construir historias sobre emociones de todos, sentimientos de muchos, hechos cotidianos de pocos pero compartidos por la generalidad. Sí, es el suyo otro tebeo sobre la pérdida de la inocencia, la asunción de uno mismo, sobre el enfrentamiento con los temores y con la madurez. Es otra historia sin más pretensiones que recrear un estado de ánimo de cuando la tardoadolescencia, o un modo de enfrentarse al amor, o una manera de comprender un carácter que no se amolda al de la mayoría: el apocado, el tímido, el sensible. Es otra historieta para almas compungidas que todos pueden leer, salvo los garañones que Gómez retrata en sus viñetas con mandíbula cuadrada y aspecto patibulario; esos leen a Liefeld, o a Morrison.

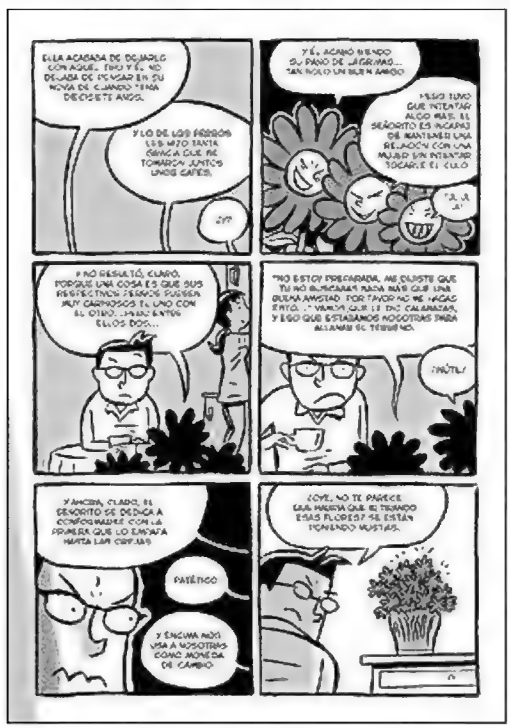
De Lorenzo, sin embargo, lo mejor es su trazo, la virtud de depositar ahí encuadre, lápiz y tinta, y construir momentos. Tiene talento para eso, es un pincel el suyo que no amilana la pulcritud (pongamos, de un Calo), avanza seguro, atrevido en los cuerpos gruesos de la línea que dan volumen a esos tipos paticortos tan encantadores. Y luego funciona bien en la narrativa, usa los iconemas precisos por lo común (a veces, algunos le sobran), encaja lo justo, reparte los negros con pericia y aplica grises con bastante buen gusto. Ahí no hay tacha, Lorenzo es un excelente dibujante, lo cual no debe extrañarnos si conocemos un poco su pasado, dibujante de siempre, amigo de ciertos estilos y profesional del diseño publicitario (con carrera y todo); es más, Lorenzo es un interesante colorista, de buen gusto cromático, como bien lo pudimos apreciar en sus obras para **in**juve que aparecieron en sus catálogos o en sus historietas para *Mundos de Papel / Tebeolandia*.

Pero éste no es "el mejor tebeo del último año". No es un buen tebeo.

Los narradores del *slice of life* podrían dividirse en dos grupos principalmente, los que tienen un proyecto vital que narrar, el cual van hilando con diminutos episodios y sentimientos, y los que desean solamente reflejar momentos episódicos, ensalzar esos "pedazos de vida", que es de lo que finalmente se trata. Si esos momentos y sentimientos entran a formar parte de una estructura mayor y no se cohesionan acertadamente se produce una narración fallida, con tiempos muertos indeseados que obstaculizan la fluidez del relato. Falla la estructura general, o sea. Y a *El diario sentimental de Julián Pi* le fallan los pilares y las viguetas que sostienen todo el edificio de sentimientos y pesares de su protagonista con flequillo.

No se trata de haber elegido una diagramación demasiado simple, o acaso poro arriesgada. No es eso: para narrar bien no hacen falta viñetas octogonales a lo Keko. No. Se trata de lo entrecortado de la narración, de lo abrupto de las elipsis, y del mal uso del tiempo. El mismo Gómez reconoce en el apartado final de bocetos y páginas a lápiz que «este tebeo iba a ser realmente un compendio de historias cortas», las cuales, desconocemos por qué, han sido unidas con extraño ordenamiento para producir un libro de cómics que no alcanza a definir una obra redonda, convenientemente cerrada.

Se cuenta lo siguiente: Chico de 30 plantado es mojado por chica que, sorprendentemente, se apiada y le acoge en su hogar. El chico siempre ha demostrado falta de iniciativa en sus relaciones sentimentales y se siente insatisfecho consigo mismo, y ahora no es una excepción: ella es la que escoge e insiste en germinar un aprecio, luego un amor. Se insertan, entre medias, historietas de otro tiempo, de cuando Pi contaba 24 años (pág. 11), de cuando contaba 30 (pág. 16), de cuando 8 (pág. 22), de cuando 20 (pág. 25), de cuando 30 de nuevo (pág. 31), de cuando 17 (pág. 34; que se recupera en pág. 45), todas hiladas por esta última relación, al parecer más sólida, bien que por obra y gracia del estimulante optimismo de Lucía. La colección de momentos es bonita: el equívoco en la playa, las chicas que apostaban con electrólisis como premio, la discusión tras el accidente (que reafirma al protagonista más aún en su debilidad de carácter), las flores que se mofan de su falta de talento para consolidar una relación (con mucho, lo mejor de la obra, una página inolvidable), la viñeta en la que es invisible para el camarero, la hermosa página final...



Pero no todo es encajar algún diálogo brillante, formular alguna viñeta inteligente o construir alguna página modélica, hay que conferirle también una estructura a la obra, y las historias que aquí se nos cuentan se nos antojan deslavazadas, cosidas con flojo hilván, formando un conjunto que mejor hubiese funcionado fragmentado, en historias por separado por más que las vinculase un personaje común.

¿Por qué es tan brusca la elipsis entre página 10 y 11 ... qué nos permite pasar cómodamente desde la viñeta de las apostantes en *topless* al insomne observador del accidente ... qué une el regocijo de las flores con el recuerdo de infancia ... y por qué distribuir de ese modo la historia del ebrio en busca de pie oloroso con la del incapacitado para las preguntas de deportes? ¿Por qué ese viraje tan brusco desde el chino al paseo marítimo (págs. 33-34) para luego cortar y volver al *burguer*? A esta altura uno se rinde, pues tan sólo parece haber hallado una elipsis sugerente, la de la ficha con "quesitos" de Trivial en página 30.

Un tebeo muy bonito, en efecto, pero fragmentario y fallido en su conjunto como primera obra "larga" de este prometedor autor que tiene un talento extraordinario para el dibujo.

[© 2003 **M. Barrero**, para *Tebeosfera* 031019. *Tebeosfera* recibió servicio de prensa de Astiberri]

▲

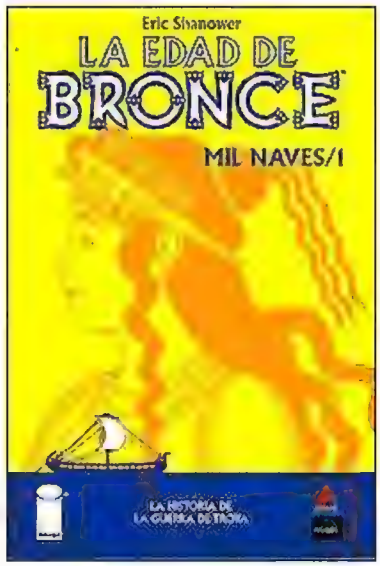
ISSN: 1579-2811

LA EDAD DE BRONCE. MIL NAVES

La Edad de Bronce. Mil naves

Autor: Eric Shanower
Edición: Azake Ediciones: Mil Naves, # 1 a 4
Rústica | 26 x 17 cm. | b/n | 96 pp. c/u | 9 euros c/u
DL: B-24032-2003
ISBN: 84-932852-8-5 (primer volumen)
ISBN: 84-932852-7-7 (obra completa)

Edición original: *Age of Bronze, volume 1: A Thousand Ships.* © 2001 Eric Shanower, editado por Image Comics



[Cubierta © **Eric Shanower.** Haga clic en las imágenes que acompañan al texto si desea obtener una ampliación.]

ADAPTACIONES ICONOCLASTAS, por Manuel Barrero

A muchos nos sorprendió la aparición en el mercado español de otro sello editor de cómics que trabaja con la calidad como enseña. Tras el telón negro de la crisis caído incluso sobre el proscenio del cómic, no cabía suponer que se sumasen otros a los que ya competían por el minúsculo pedazo de tarta del negocio de la historieta española. Como hicieron Astiberri o Dolmen antaño, aparecieron sellos editoriales que no eran en origen editores: los distribuidores Ivrea y Otakuland, los libreros Mangaline y Groc / Gotham, o como lo han hecho los más recientes y editores menores Alecta / Recerca, que han ido sacando productos con el concurso de otros subsellos como Almargen (editores de un libro sobre Víctor de la Fuente, de *The Pro, Hellraiser, Bitchy Bitch* y de la revista *Alecta*), Fester Cómix (espejo de Troma en España), Borobiltxo Libros (*El planeta de la señorita*), Polaqia (que lanzó este verano *Barsowia*), Balboa (que ha tenido el valor de editar en nuestro país al gran Roger Langridge), Plan B Comics, Azake ediciones / Pangea...

Vamos, hombre, ¿quién no tiene un sello editor a su alcance?

Todo esto significa un *boom* editorial y faneditorial / prozinista, medrado al arropo de un mercado de mínimos y de abaratamiento de tecnologías, que terminará en un *plaf* en la arena de las ventas, hasta que queden en pie solamente algunos sellos que puedan aguantar el tipo. Con ello vengo a contradecir la opinión de Javier Sánchez (*La Guía del Cómic,* 11, VIII-2003) cuando afirmaba que se acabó la crisis el cómic en España porque se publica mucho. Por más que se publique, si sólo cobran impresores y distribuidores, y los editores cubren mínimos escasamente, hay crisis. Cuando los críticos de cómics comencemos a percibir emolumentos por nuestro trabajo podrá entonces comenzar a hablarse de un nuevo panorama. Que no llegará.

Ahora lo que importa es que estos nuevos sellos editores nos han sorprendido con productos de elevada calidad servidos en buenas ediciones. Por ejemplo, el nuevo sello barcelonés Azake nos sorprendió con un volumen recopilatorio de *El Zorro* de Alex Toth (un producto algo ajado, pero de indiscutible calidad formal), el anuncio *La rosa de Versalles* -obra básica de Riyoko Ojeda-, y la publicación casi por sorpresa de un ambicioso relato en imágenes de la guerra de Troya que se agrupa bajo el título genérico de *La Edad de Bronce* y que inicia saga con el volumen titulado *Mil naves.*

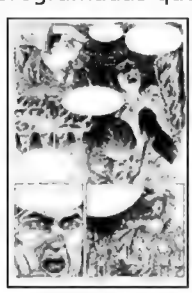
Mil naves es una edición cuidada en su aspecto formal, aunque no impecable (alguna superficie es gris cuando debiera ser negra), excelentemente flanqueada por créditos, prólogos y comentarios (notable la Meca, aunque lo de tener al cómic

por un "género" en página 90... ¿estas tenemos aún?) Por lo general, el Equipo Fénix lo borda, por más que quien redacta esta reseña desconoce la edición original de Image y no sabe si Guiral y sus chicos tradujeron acertada y escrupulosamente tal o cual palabra. Haber leído el original de Image no nos capacita para emitir mejor crítica, ni tampoco abrillanta el análisis descubrir el desliz del *tradittore,* labor que últimamente sí preocupa a otros. Allá cada cual. Lo importante en este caso es el tebeo, y lo que el tebeo dice, sugiere, trasciende.

No han sido pocas las veces que una historieta adaptó obras de Homero o de otros clásicos griegos y romanos. Han sido miles, como las naves del título de esta obra de Shanower. Miles fueron los plagios, miles de referencias, de tomas de prestado, de usufructos, de adaptaciones, de paralelismos... no en vano el ejemplo homérico de Odiseo o el de *La Ilíada* han servido de plantilla para incontables relatos de acción o evasión con o sin intermediación divina, protagonizados por otros héroes o por otros superhéroes. De hecho los "universos" de DC, Marvel y otros sellos editoriales estadounidenses de comic books no son sino panteones de antaño inyectados de carnaval.

Mas nunca se hizo una adaptación del texto clásico de esta manera, nunca se hizo tan bien. El autor de *Mil Naves,* enésima adaptación de una parte de *La Ilíada,* nos brinda un trabajo muy legible, de deliciosa factura, de ambientación muy cuidada y producto de un esfuerzo de documentación exagerado, casi enfermizo. Se agradecen estos enconos en la preparación de una obra de historieta por cuanto enriquece la dimensión humana del producto. Una adaptación libre del episodio bélico troyano podría ensalzar el carácter poético de la pieza original, o ensayar una dimensión simbólica, o perpetuar significados elementales u otros valores. Pero cuando se adapta abrazados a los documentos, la aproximación detallará tanto los hechos que se acaba por descubrir el conjunto de actos humanos agazapados tras ellos, y también las razones últimas (o primeras) que han conducido la historia acontecimiento tras acontecimiento. Shanower consigue eso en *Mil naves*: recopila bibliografía, recompone datos, reconstruye hechos y termina por definir a los personajes que intervinieron en aquellos episodios que ya resultan más legendarios que lejanos. El resultado es un retrato humano.

La preocupación del autor por obtener una obra redonda se trasluce en los detalles de su relato tanto como en los detalles de su dibujo, en la caracterización de personajes y en la puesta en página. Algunos ejemplos: la nariz tan peculiar de Paris, la axila pilosa de ellas, la duermevela del protagonista, tan perezoso él.... Por lo que se refiere al dibujo, el autor nos asombra por los fuertes contrastes que ensaya, verdaderos estudios de luz y drama, en los repartos de secuencias por página y en el modo de usar viñetas abiertas y viñetas recuadradas con el fin de amortiguar ánimos o vigorizar la tensión, respectivamente. Con el concurso de estos elementos, el tebeo se convierte en un vals de viñetas rítmicamente programadas que evolucionan en revueltas fastuosas y con gran pompa. Sin colosalismo pero con esplendidez.



Shanower también observa defectos, los cuales provienen exactamente del mismo núcleo: de su obsesión por el detalle. Así, en su tendencia a ocultar los defectos del dibujo mediante la sobrecarga de detalles, obtiene un baile de máscaras antes que de caracteres definidos, un ir y venir de rostros en un abuso estratégico de los primeros planos, que en definitiva son los que cuentan la historia. Y lo malo es que esos rostros han sido esculpidos tras tan esforzado estudio de caracterización que, por haber querido alejarlos de la estereotipia, finalmente todos se vuelven demasiado parecidos y queda eliminado casi por completo el "efecto máscara". Paradójicamente, por causa de lo anterior los personajes resultan menos reconocibles para el lector. Ni aún con la guía de imágenes que (por fortuna) disponemos al final de los volúmenes se aclara uno mucho... Así entonces, Shanower intenta diferenciar al elenco de personajes por sus rasgos faciales en un ejercicio honestamente trabajado pero escasamente logrado, hasta el punto de que para algunos estos griegos semejan incas o aztecas. Y es fundamental esa identificación inequívoca, pues ya hemos dicho que ésta es una historia en la que predomina el factor humano frente al resto.

Otro de los sistemas que el autor usa para fraguar el cimiento humano de la obra es el juego de emociones, más cercano a la mitogogia que a la mitopoyesis. Es decir, hay hombres y mujeres viviendo en ese papel, no divinidades ni semidioses. Shanower obvia lo mítico para reconstruir otra narración que evita el socorrido uso de panteones. Esto se aprecia, yendo de lo elevado a lo terreno, en varios planos. Por un lado, el autor practica una desmitificación del original, de los dioses que Homero usó como catalizadores del relato, que aquí desaparecen o son transformados. Los chalanes de la corte ven visiones, así parece, pero no contemplan sucesos fantásticos en realidad y, pese a que hay libaciones a los dioses, esto ocurre cuando los acontecimientos más están siendo dominados por la agitación que provocan los hombres. En el caso del primer volumen de *Mil Naves,* el curso amable y juvenil de la historia vira de forma violenta precisamente al brotar la avaricia y ansiedad de poder de Paris, pero no por un capricho de alguna remota, temida y virtual entidad. Heracles mismo, gran héroe guerrero y tenido por semidiós, es dibujado por Shanower desde la distancia, con la fórmula de la caricatura. Hay que admitir que el recurso de caricaturizar lo usa el autor para diferenciar el *flash back* en el que se halla este personaje, pero su comportamiento aparece también fuertemente estereotipado, pues lo vemos convertido en un ser caprichoso y "bárbaro", muy lejos de la idea helénica que de él tenemos los occidentales por lo común.

A un nivel inferior, Shanower también desmitifica la guerra misma. El encontronazo bélico entre hombres ya se apunta al comienzo de la historieta como un acto deportivo, casi fisiológico, en la lucha en la que Paris se revela como hijo del regente (además, la emoción del pugilato se transmite exhibiendo una masculinidad muy natural, sin necesidad de recurrir a esteroides). Luego, la guerra misma que se adivina en el horizonte troyano es vista por la mayoría de los personajes como un motor de dolor antes que como una fragua de heroicidades. Y también se deja claro que es una ofensiva conducente al control por los intereses estratégicos que Menelao tiene sobre el paso de Helesponto y su viento del Norte (nótese el gran plano general panorámico, casi un mapa). Es decir, que Shanower huye de la idea romántica y simplista de relatar una guerra con el foco de origen centrado únicamente en una mujer y en un uno, o varios, orgullos masculinos.

Con todo, la figura de la mujer tiene aquí su peso. La figura femenina poderosa, influyente, respetada, la hallamos claramente representada en Oenona ya de entrada, por ejemplo. Y también en Helena, naturalmente. Este interés por la fuerza de lo femenino que Shanower exhibe en esta obra constituye un sugerente eco de las sociedades matriarcales que (acaso) pudieran haber existido entre los antecesores de los etruscos y que desparecieron en cuanto los roles sociales se repartieron en distintos sectores de poder tras estructurarse las primeras sociedades de agricultores y ganaderos organizados. Es un giro de tuerca sobre los relatos primigenios que recuerda poderosamente al ejercicio de antropología (rechazo del animismo, descripción del declive del matriarcado) que Robert Silverberg describió en *Gilgamesh el rey,* donde la mitogogia hacía presa de las primeras leyendas de la civilización. Todo lo anterior no deja de ser una reflexión a destiempo y a desforma frente a la obra que nos ocupa, pero parte del discurso de Shanower parece orientarse con este rumbo: la sensibilidad y el sentido de la justicia de las dueñas de la creación acaban siendo moldeados por la testosterona, ansiosa por imponerse.

Para detentar nacimos los machos. Y aún no hemos parado.

No deja de ser paradójico que esta reflexión nos llegue a través de la lectura de este cómic, tan cerca de Oriente Medio, tan cerca del origen de la civilización prístina, tan próxima al foco del miedo que esa tierra es hoy.

Los que así lo entiendan o lo quieran ver, disfrutarán de una lección de historia. Los que no, se encontrarán con un tebeo entretenido y estupendo.

Una extraordinaria obra se mire por donde se mire.

[© 2003 **Manuel Barrero**, para *Tebeosfera* 031019. *Tebeosfera* recibió servicio de prensa de Azake]

ISSN: 1579-2811

FLAMENCO

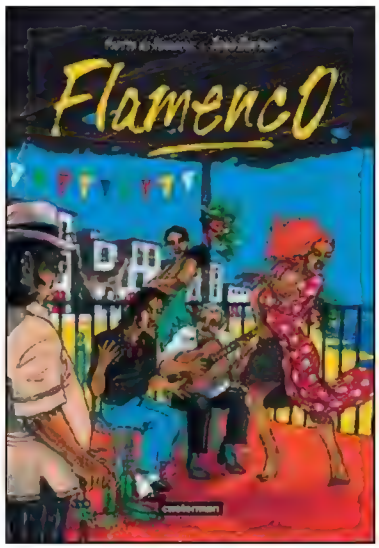
Flamenco

Guión: Jorge Zentner. **Dibujo:** Santos de Veracruz.

Editorial: Astiberri Ediciones SL / Altercomics: CMYK | **Dirección editorial**: Fernando Tarancón | **Editor**: Jesús Serrano | **Redacción**: Aptdo 485, 48080, Bilbao, www.astiberri.com

Título original: *Flamenco* (Casterman, V-2002) | **Traducción:** n/c | **Diseño:** J.M. Méndez / Workin' Paná | **Rotulación:** Estudio Fénix | Edición en cartoné. 31 x 22,5 cm. | 56 pp. | color | 6 €

ISBN : 84-95825-36-8 | **Depósito Legal**: BI-1132/03



[Cubierta de la edición española © 2003 **Santos de Veracruz**]

UN CIELO EN EL INFIERNO, comentario por Jorge García

«La muerte es algo urgente», escribió el gran saxofonista Charlie Parker a su ex esposa Doris apenas un año antes de que aquella misma muerte le sorprendiera, el 12 de marzo de 1955, sentado ante el televisor, riéndose con alguna broma de los hermanos Dorsey. Un final insólito para quien había sido la voz más expresiva del jazz moderno. Como en toda tragedia que se precie –y la vida del músico de Kansas tuvo mucho de tragedia-, el destino parece obstinarse en entrelazar pasión y muerte urdiendo, una y otra vez, hermosas variaciones en torno a un mismo tema: la muerte del Poeta, la pasión de Orfeo. Una de las últimas y más bellas nos la ofrece este espléndido *Flamenco*, publicado de forma impecable por Astiberri Ediciones.

No me es difícil imaginar la satisfacción que debió sentir el guionista Jorge Zentner –una de las voces más hondas de nuestros tebeos- al tejer una trama donde la pasión fuera el núcleo íntimo. Para avivar tan antiguo lugar común, tanto el joven Santos de Veracruz –cuyo trabajo para la revista *El Puñalito* no pasó desapercibido a los ojos del argentino- como él mismo se sirvieron de materiales propios de la tragedia griega para sugerir un *pathos* al que no faltan presagios ni sino fatal que acompañe al protagonista, torturado entre dos grandes pasiones: el amor y el cante.

Siempre he envidiado la solidez y el cuidado con que el entrerriano planifica sus guiones, esa arquitectura exquisita a la que, departiendo con Koldo Azpitarte, tildó de "partitura". Sin embargo, por encima de su talento para hacer de cada ficción un estupendo artefacto narrativo, de la inclinación que muestra hacia el género fantástico o de la brillante retórica de sus diálogos, a menudo me he sorprendido atisbando la vida que, en trabajos como *El silencio de Malka* o *Caravana*, desbordaba tras cada viñeta. Es precisamente esa vida la que he pretendido buscar aquí.

Y pocos escenarios más a propósito para encontrarla que el mundo del flamenco, ese universo (tan bien explorado por el poeta Félix Grande) donde un alma puede reducirse a las exactas proporciones de su cante. Para dar cuenta del infierno que provocan las pasiones encontradas, Zentner apuesta por un tono desmedido donde la razón tenga bien poco que decir y los sentimientos hablen con voz propia, dominando la secuencia e impulsando la acción hacia un desenlace en el que, desde los primeros instantes, se adivina la tragedia.

Para sugerir ese clima desatado, los autores han optado por una planificación nada gratuita que preste al relato un latido muy especial, de suerte tal que alguna secuencia recuerda esas "partituras" a las que aludíamos antes, permitiéndonos

escuchar (prodigios del montaje) más de un acorde, tal que los que rasgan la noche en que Paco Yunque se despeña por el barranco de la traición o los que anteceden al intento de asesinato de Amparito. Este álbum, más allá del recurso a temas musicales de flamenco, tiene su propia "banda sonora": un desgarro que, a las puertas de la muerte, roza lo sublime.

Buscando la vida, paradójicamente, me topé con la muerte, ese otro gran protagonista cuya presencia subrayan el color encendido de algunas planchas y esos fraseos entrecortados con que los figurantes sugieren "fuerzas que no podemos manejar" (sobre el gobierno del destino, por cierto, encontrará el lector páginas harto elocuentes). Y es que las paradojas no podían permanecer ajenas a una obra tan rica en lecturas, como no podían dejar de entrelazarse en ella pasión y muerte, en especial cuando Yunque paga su cuota por haber cantado "mañana".

«Mi fuego es inextinguible», apostillaba Parker en aquella carta mientras la eternidad le reclamaba cada vez con mayor "urgencia" porque, como contó Cortázar, también él había tocado "mañana". Bellas palabras que bien podría haber pronunciado Orfeo mientras las bacantes lo despedazaban, aguardando para reunirse con el alma de Eurídice al otro lado de la Estigia.

Y es que, como vienen a recordarnos Zentner y Santos de Veracruz, hay paraísos que uno encuentra a las puertas del Infierno.

[© 2003 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 030716. *Tebeosfera* recibe servicio de prensa de Astiberri]

▲

ISSN: 1579-2811

LINTERNA MÁGICA

Linterna mágica
Guión: Jorge Zentner.
Dibujo: Sergio Mora.

Editorial: Edicions de Ponent: Mercat, IX-2003
Cartoné | 72 páginas | 27cm x 22cm. | bitono | 16 euros.
ISBN: 84-89929-50-5

[Cubierta de la edición española © **S. Mora**]

HACIA UNA REALIDAD OTRA, comentario por Jorge García

La historia nos había mantenido escuchando sin aliento alrededor del fuego. (Henry James)

Ajena a las corrientes principales de la historieta, la obra de Jorge Zentner es una presencia insólita entre los profesionales de este medio. Entregado desde hace décadas a la confección de guiones, su trabajo es una prodigiosa mezcla de claridad expositiva y contenidos insospechados. Pese a la complejidad de los componentes de que se vale para construir sus relatos, éstos resultan siempre diáfanos, y cuentan además con el aliciente de que cada lectura revela intenciones nada evidentes, matices inéditos, sentidos ocultos. Tal es el caso de Linterna Mágica, un libro exquisito que el joven ilustrador Sergio Mora ha rodeado de una atmósfera inquietante.

Toda ficción propone unas reglas y, dentro de sus márgenes, intenta moverse de forma irreprochable. Que lo narrado resulte verosímil o no, más que del carácter asombroso de la anécdota, depende, como en los juegos infantiles, de la estricta observación de esa lógica presupuesta. La historia de un niño y la relación que establece con la linterna de su padre, vigilante nocturno, no parece marcada a priori con los estigmas de lo extraordinario; sin embargo, basta una feliz pirueta narrativa (que no desvelaremos aquí) para situar el relato en el terreno de lo fantástico. Lo narrado resulta entonces verosímil, y asombroso.

Aunque para lograrlo Zentner acuda a recursos tan frecuentados como el narrador en primera persona (en calidad de testigo) o el ya clásico artefacto mágico, siempre los dota de una sorprendente "vuelta de tuerca" que fascina al lector. Además, tras las fugas aparentes en la estructura, el libro oculta una cuidadosa composición de la trama. Sabiamente, con una prosa minuciosa y económica, cada página agrega una explicación y esconde un enigma. A esto viene a sumarse el pulso expresionista de Mora, que se aleja de una ilustración excesivamente literal del texto (sin dejar por ello de serle fiel) para construir un clima que complementa la anécdota, añadiendo un personal punto de vista a una obra donde la mirada, desde la portada misma, resulta determinante. Sin embargo, a pesar de las virtudes hasta aquí señaladas, aún queda por destacar la más importante.

Como bien saben los lectores de Herbert George Wells, el sumergirse en otro universo resulta a veces tan sencillo como hacer girar un picaporte. Este volumen cumple, a mi juicio, ese papel de umbral a "una realidad diferente", hacia esos otros lados que tanto obsesionaron a Julio Cortázar y que Zentner, buen conocedor de la literatura del escritor porteño, no deja de sugerir una y otra vez en cada trabajo. Más allá del artificio y más acá del juego, la arquitectura de este libro admirable nos permite entrever, apenas por un instante, ese mundo hipnótico de las historias sugerido por las palabras de Henry James. Y es que, para iluminar de nuevo ese cosmos, tanto da una puerta en un muro o una rayuela que una linterna.

[© 2003 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 031019. Jorge García recibió servicio de prensa de De Ponent]

ISSN: 1579-2811

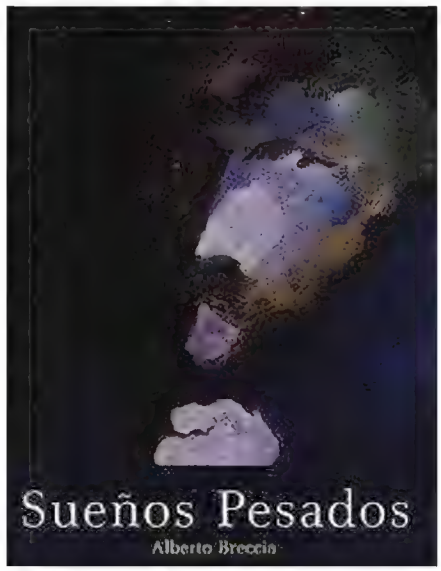
SUEÑOS PESADOS

Sueños pesados.

Guión y dibujo: Alberto Breccia (sobre relatos originales de Giovanni Papini, H. P. Lovecraft, Lafcadio Hearn, Robert Louis Stevenson y Jean Ray).

Rústica | 64 páginas | color | 18 euros.

Editorial: Sins entido | **Dirección editorial**: Jesús Moreno | **Redacción**: Prim, 5, 3º ext. izda, Madrid 28004



[Imagen: cubierta de la obra, de **A. Breccia**]

EL SUEÑO DE LA RAZÓN, comentario por Jorge García

De "auténtico sueño" calificaba Jaume Vidal este soberbio álbum desde las páginas de *El País*. Un sueño que, a mi juicio, tiene mucho de pesadilla, no sólo por la inclinación al género fantástico que sus páginas demuestran, sino por el contexto en que fueron elaboradas.

En 1981 había concluido el periodo más siniestro de la dictadura militar argentina, los llamados "Años de Plomo" en que el Estado, bajo el kafkiano nombre de Proceso de Reorganización Nacional, se dedicó a eliminar todo movimiento de oposición empleando de forma sistemática el secuestro, la tortura, el confinamiento y la ejecución. Dado que la Junta Militar jamás admitió oficialmente el asesinato, hizo fortuna el término "desaparecido" para designar a quienes, como más tarde se supo, eran enterrados en fosas comunes, arrojados al mar anclados en bloques de cemento o, incluso, dispuestos en enormes pilas listos para ser dinamitados. En esta circunstancia, el gran historietista Alberto Breccia construyó un conjunto admirable de ficciones, algunas de las cuales, de forma ejemplar, rescata hoy Ediciones Sinsentido.

Imagino la liberación que debía suponer para el Viejo olvidarse por un instante del horror cotidiano –si es que esto era posible- para confrontarse con el ensueño de todas esas piezas fantásticas. No es que pesadilla o espanto le fuesen ajenos; intuitivamente dotado para sugerir las iluminaciones más expresionistas, era bien conocida su predilección por los climas terroríficos hacia los que se había ido decantando desde *Sherlock Time*, su primera colaboración con el guionista Héctor Germán Oesterheld. Sin embargo, y aún contando los horrores metafísicos de Lovecraft (de quien adaptó varios de sus *Mitos de Cthulhu*), jamás gozaron sus trabajos de atmósfera tan desolada como la que le prestaron los años del Proceso.

Como él mismo se encargó de confirmar, sus páginas estaban llenas de símbolos y referencias, llegando a cobrar ese carácter testimonial que, habida cuenta de la coyuntura en que fueron elaboradas, nunca ha dejado de estremecerme. En este sentido, resultan significativas las entregas de *Buscavidas*, aquella magnífica serie que realizó junto a Carlos Trillo, o sus extraordinarias adaptaciones literarias, tal que las que hoy nos ocupan, que yo desconocía hasta el instante mismo de leer el álbum.

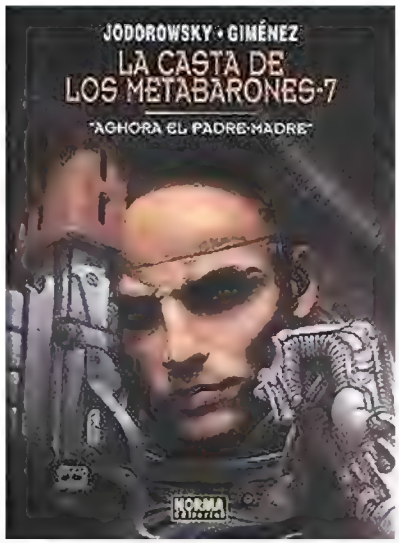
Dejo para el lector la dicha de descubrir las virtudes que aquí se ocultan (muchas de las cuales desvela Latino Imparato en su sagaz epílogo) y me quedo con el hombre que, inmerso en un clima atroz, decide elegir sus propias pesadillas.

Hacia 1799, los afortunados que se hicieron con la colección de estampas que, bajo el lema *Caprichos*, había preparado Francisco de Goya, descubrieron en el paradigmático grabado número 43 que "El sueño de la razón produce monstruos"; hoy, quienes sobrevolamos, entre el asombro y el estupor, las 43 planchas que conforman este volumen, lo hemos vuelto a corroborar.

[© 2003 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 031019. Jorge García recibió servicio de prensa de Sinsentido]

ISSN: 1579-2811

ACCORSI, Andrés: "Reportajes: Alejandro Jodorowsky", en *Comiqueando*, Comiqueando Press, Buenos Aires



[Cubierta de *La Casta de los Metabarones*, guión enésimo de **Jodorowsky** que ha ilustrado **Juan Giménez**]

«REPORTAJE: Alexandro JODOROWSKY

CINEASTA, POETA, LITERATO, DRAMATURGO Y HASTA TAROTISTA, PARECE MENTIRA QUE UN HOMBRE TAN OCUPADO COMO ALEXANDRO JODOROWSKY HAYA PRODUCIDO TANTOS Y TAN BUENOS COMICS EN LOS ULTIMOS 15 AÑOS. ESTA ES UNA FUGAZ MIRADA AL APASIONANTE MUNDO DE UNO DE LOS MEJORES GUIONISTAS QUE PRODUJO EL COMIC PARA ADULTOS EN LOS `80.

AA: ¿Qué nos puede contar de sus orígenes?

AJ: Nací en el norte de Chile, en un pueblo llamado Tocopilla, en 1930. A los 24 años decidí irme a Francia, porque yo había estudiado mimo y quería integrarme al elenco de Marcel Marceau.

AA: ¿Y cuándo empezó a escribir comics?

AJ: Y, fue en Francia, hace... 15 años.

AA: ¿Cuál fue su primer trabajo?

AJ: El Incal.

AA: ¿En serio?! No parece...

AJ: Antes había hecho Los Ojos del Gato, con Moebius. Eso fue lo primero. Pero como saga, la primera fue El Incal.

AA: ¿Cómo es esa relación con Moebius?

AJ: Es muy buena. Ya llevamos 15 años trabajando y nunca hemos discutido.

AA: Cuando empezó con la saga del Incal, ¿tenía pensado el final?

AJ: Si, pero Moebius no lo sabía. Nunca se lo dije. Y ahora acabo de hacer Antes del Incal, una historia que se cierra con la caída de John Difool en el pozo y donde se explica el por qué de todo. Recién ahora se va a saber por qué encontró el Incal, quién lo robó... esto lo hice con otro dibujante, Janjetov. Moebius quiere continuar la saga para adelante, pero yo no quiero. Prefiero que quede así.

AA: Con Moebius también está trabajando en La Loca de Sacre-Coeur...

AJ: Si, ese va a ser un trabajo más corto. El tercer libro es el último y lo vamos a empezar en Noviembre. También estoy trabajando con Juan Giménez en la saga del Metabarón, un personaje del Incal. Hace un par de días me lo encontré por casualidad en Chile. El iba a Mendoza y me mostró el tercer libro ya terminado. El protagonista es el hijo de Othon al que le cortaron los pies.

AA: ¿Cuántos tomos van a hacer de esta saga?

AJ: Tendrían que ser ocho. Vamos avanzando de a poco hasta llegar al Metabarón.

AA: ¿Tiene pensadas las historias?

AJ: No todas. Hasta cierto punto. Prefiero guardarme las historias y no contárselas a los dibujantes hasta no tenerlas escritas. Aquí la idea básica es la del árbol genealógico. Estudiando un árbol genealógico se ve cómo las cosas se repiten, cómo se forman los caracteres a través de varias generaciones. Aquí estoy haciendo el árbol genealógico de una raza de guerreros, viendo cómo se van transmitiendo y cómo se van desarrollando los poderes del Metabarón, cómo se va formando ese espíritu guerrero espantoso. Espantoso, pero maravilloso.

AA: Se divierte con Juan Giménez, no?

AJ: Si, si. Me encanta. Juego con los robots que hacen chistes, me divierto mucho con esta historia. Me gusta mucho.

AA: ¿Qué nos puede contar de Alef Thau, la saga que hace con Arno?

AJ: Esa termina este año. Ya salió el séptimo tomo y estoy terminando el octavo, que es el último.

AA: ¿Y El Lama Blanco, su trabajo con George Bess?

AJ: Esa ya se terminó. El sexto tomo fue el último. Ahora con Bess voy a hacer Juan Solo. Juan Solo es la historia de un político corrupto mexicano al que lo descubren y se ve obligado a fugarse de la ciudad. Tiempo después encuentra una tribu indígena y se queda con ellos, fingiendo tener poderes para que los indios lo alimenten y no tener que trabajar. Eso van a ser cuatro o cinco tomos y ya está toda escrita. George ya está trabajando y el primer tomo ya debe estar por salir. Además, la voy a llevar al cine.

AA: ¿Cuánto tarda para escribir cada álbum?

AJ: Unos dos o tres meses, mas o menos. Como hago varios al mismo tiempo, saco un álbum nuevo cada dos o tres meses.

AA: Durante su conferencia, usted marcó las distancias entre su modo de trabajo como literato y su modo de trabajo como cineasta. ¿Dónde se ubica en ese contexto su labor como guionista de comics?

AJ: La labor del guionista es la de un buen obrero. Para hacer comics hay que encerrarse en su casa y escribir. Esa es mi parte de obrero, de artesano, el que trabaja cuadro por cuadro, diálogo por diálogo, corrige... es un trabajo de artesano.

AA: ¿Qué otras cosas está preparando?

AJ: Estoy trabajando con Boucq en una historia que se llama Cara de Luna y acabo de terminar el guión del segundo tomo. Este trabajo es distinto a los demás, porque Boucq tiene mucha participación en todo el proceso. Discutimos cada capítulo y él propone ideas. Pero después de la discusión, escribo yo.

AA: Usted que viene de dos artes que sacaron título de "Arte Mayor" como son el cine y la literatura, ¿qué opina de la polémica sobre si el comic es un arte mayor o no?

AJ: ¿Qué me importa a mí la polémica? (risas). Yo dejo que los otros discutan y mientras tanto, yo hago. Para mí es un arte mayor, tanto como el cine, tanto como la literatura, tanto como la poesía.

AA: ¿Cómo ve el estado actual del comic en general?

AJ: Si yo estoy ahí, está muy bien. (risas)

AA: ¿No le parece que la producción de los autores europeos ha bajado tanto en cantidad como en calidad?

AJ: No sé, creo que no. Están saliendo nuevos guionistas. Yo en Francia miro mucho comic y cada vez me sorprendo más por el progreso técnico y por el progreso de las ideas. A mí me parece que está muy bien. Lo que sí disminuyó mucho es el público, porque ahora hay más juegos electrónicos, más tele...

AA: ¿Usted es de esos autores europeos que hablan pestes del manga porque está ganando un terreno que antes era suyo?

AJ: No, para nada. A mí el manga me encanta. Incluso ahora estoy haciendo un manga con Katsuhiro Otomo que se llama La Guerra de Megamex y que se va a empezar a dibujar este a–o. No, yo dejo que hablen. En lugar de hablar mal del manga, se podrían poner a hacer manga.

AA: ¿Y qué opina del auge de los superhéroes americanos?

AJ: Los odios (risas). Los americanos también los odian, por eso los hacen envejecer. Ahora para que funcionen los hacen envejecer y los matan. Yo creo que los superhéroes son la gran lepra del comic actual, porque limitan muchísimo la creación. Y un día, los americanos se van a sacar de encima a los superhéroes. Se los van a sacar de encima.

AA: ¿Cómo hace para combinar con tanta facilidad lo épico con lo místico? Es algo que se ve como constante en todos sus trabajos...

AJ: Porque son cosas mezcladas. Desde siempre, desde el Santo Grial, desde las artes marciales, que son de origen místico. Mahoma, por ejemplo, hizo el Jihad, que es la guerra espiritual, la guerra santa. Siempre fue así.

AA: ¿Cuáles son los autores que más le gustan?

AJ: Y, por lo general, los que trabajan conmigo. Creo que uno de los más grandes es Moebius... junto con Boucq y Bess. Ahora acabo de descubrir a un dibujante genial que se llama Durandur, con el que hice Polar Extremo, que es un policial extremo terrible. No creo que jamás lo dejen entrar a la Argentina porque es demasiado fuerte. Incluso mis editores en Francia tienen miedo. Son las aventuras de un detective que se llama Gil Gamesh, como Gilgamesh y es un negado, drogado, terrible. Me gustó mucho una película que vi de Abel Ferrara, Bad Lieutenant (Maldito Policía) y entonces, a partir de ahí, creé un personaje más terrible que ese.

AA: ¿Algún otro favorito?

AJ: No sé, leo tantos comics que no puedo retener los nombres. De manga, lo que más me gusta son los primeros tomos de Crying Freeman. Después no, porque pierde el rumbo. Y Lobo Solitario, que la tengo completa y es el summum de lo que a mí me gusta del manga. Y Akira, claro, que es un poco larga, pero me gusta. Pero nunca me acuerdo los nombres, porque leo muchísimo.

AA: ¿Argentinos conoce a alguno?

AJ: Si, a Juan Giménez, que me gusta mucho y a ese amigo de Juan que hace una tira en un periódico... Altuna. Altuna me parece uno de los mejores, sobre todo en lo erótico.

AA: ¿Le gusta esta movida porno-erótica del comic?

AJ: Si, está bien, está perfecto. Es una necesidad que hay que cumplir. Yo acabo de hacer un álbum porno de 70 páginas con Moebius, que se llama Garras de Angel. Es la iniciación de una muchacha, a través del complejo de Edipo, con unos dibujos maravillosos, un sólo dibujo por página. Y lo hicimos para demostrar que tomando los elementos del porno duro y el sadomasoquismo, también se puede llegar a una obra de arte. Se está por publicar en España, así que les va a llegar. AA: Como para terminar, además de Juan Solo, ¿tiene en vista algún otro proyecto para llevar sus obras al cine?

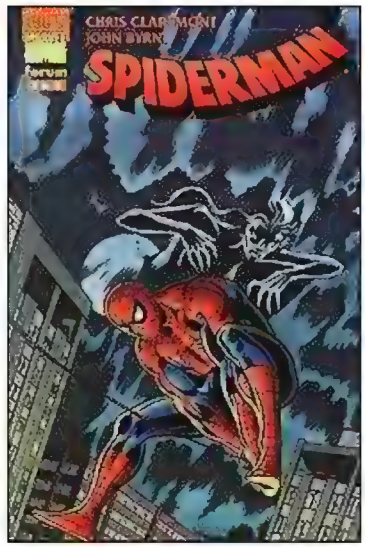
AJ: En concreto nada, pero sé que en Hollywood hay interés por hacer una película del Metabarón. Ni bien vuelva a Francia voy a tener novedades.

AA: Bueno, esto es todo. Muchísimas gracias.»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

ISSN: 1579-2811

ACCORSI, Andrés y Rafael de la Iglesia (1994): "Reportajes: Chris Claremont", en *Comiqueando*, # 8, Comiqueando Press, Buenos Aires



[Cubierta de un libro publicado por Planeta DeAgostini en España en el que se recogían las estupendas historietas de Spiderman procedentes de *Marvel Team-Up*, escritas por **Chris Claremont** y dibujadas por **John Byrne**, que es el autor de esta imagen © Marvel Comics]

«REPORTAJES: CHRIS CLAREMONT

UNO DE LOS GUIONISTAS MAS EXITOSOS DE TODOS LOS TIEMPOS, CAPAZ DE REUNIR EL SUCESO COMERCIAL CON LA OVACION DE LA CRITICA, ES SIN DUDA CHRIS CLAREMONT. ARTIFICE DE CIENTOS DE HISTORIAS DE LOS X-MEN (ENTRE ELLAS, LAS QUE REDEFINIERON AL GENERO A FINES DE LOS `70s), CLAREMONT EVALUA AQUELLOS AÑOS Y NOS BRINDA UN ANTICIPO DE SOVEREIGN SEVEN, SU NUEVO PROYECTO PARA LA DC.

.¿Cómo entró a la industria del comic?

CC: Fue más suerte que otra cosa. Yo estudiaba Relaciones Internacionales, quería ser diplomático. En 1969 entré a trabajar de cadete en Marvel. Yo iba a la Universidad y en Marvel servía cafe, hacía trámites, corregía textos, ordenaba la correspondencia, esas cosas... Y mientras estaba en la Universidad e incluso después, cuando terminé, armé algunos guiones y me los empezaron a comprar. Y una cosa trajo la otra. Por un tiempo fui parte del staff de coordinadores y después empecé a trabajar como guionista freelance. Y desde entonces que estoy escribiendo...También estudié teatro y trabajé como actor, pero lo de escribir guiones me salía muy fácil y me los pagaban bien, así que me terminé dedicando a eso full-time.

. Indudablemente, su primer éxito en Marvel fueron los nuevos X-Men. ¿Cuál fue su participación en la creación de este grupo?

CC: Len Wein, Dave Cockrum y yo diseñamos a casi todos los personajes y yo ayudé a Len a escribir el primer guión, el del Giant Size. Despues Len hizo los argumentos de los dos números siguientes, el 94 y el 95, y yo escribí los guiones. Ya para el nº 96, quedé también como argumentista.

. ¿Y qué podría decirnos de su aporte a las otras series de mutantes que aparecieron con el correr de los años?

CC: Depende de las distintas series. En casi todos los casos, si bien Len y Dave diseñaron a los personajes, yo hice evolucionar las distintas caracterizaciones, les di forma a los personajes, los moldeé para que fueran lo que son. Y en las revistas que vinieron después...a los New Mutants, por ejemplo, los creé yo.

. ¿Qué le pareció la idea de relanzar a los X-Men originales en la revista X-Factor?

CC: No tengo ningún problema con eso. Mi unica objeción fue la resurrección de Jean Grey. Su muerte requirió de una decisión y una declaración de principios

muy importantes y era importante que ella siguiera muerta. Decir que eso no pasó nunca lo hizo... indigno. Me parece que estuvo mal, pero...la orden vino de arriba.

. ¿Qué otras revistas escribió para Marvel mientras estaba en X-Men?

CC: Hice como diez o doce títulos. Starlord, Doctor Strange, Marvel Team-Up, Marvel Two-in-One, Spider Woman, Ms.Marvel, muchísimas cosas...hice Fantastic Four, Avengers, Thor...todos los personajes, de un modo u otro.

. Y en 1991, cuando los X-Men alcanzaron el pico máximo de popularidad, usted dejó la serie. ¿Por qué tomó esa decisión?

CC: Básicamente dejé la serie y me fui de Marvel porque el coordinador de X-Men (Bob Harras) y yo teníamos opiniones cada vez más disímiles acerca de lo que debía ser la serie, la dirección que debíamos darle al título, las caracterizaciones de los personajes y qué tipo de historias contar. Y llegamos al punto en que era él o yo. Y Marvel consideró que para ellos, como empresa, él era mucho más importante que yo. Entonces, bajo esas circunstancias, sentí que no me quedaban opciones.

. ¿Qué opina de los autores que heredaron la serie?

CC: Desde que me fui que no leo la revista y no tengo intención de leerla.

. Después de tanto tiempo de hacer X-Men, ¿cómo se siente no haciendo X-Men?

CC: Y, estoy dolido. Dejé a personajes a los que amé durante toda mi vida profesional, diecisiete años. De un modo u otro venía trabajando en Marvel desde 1969, es decir, fueron 22 años...Pero por el otro lado, el costo de quedarme era mucho mayor que el riesgo de irme. Y como vamos a demostrar ahora con esta serie que creé en conjunto con DC Comics, Marvel no es la única editorial del mundo, los X-Men no son ni el principio ni el fin del Universo y hay otras cosas para hacer, otras historias para contar y otros lugares donde puedo contarlas. Y ser mucho más feliz de lo que era cuando me fui.

. De todos los dibujantes con que trabajó en todos esos años en Marvel, ¿cuál es su favorito?

CC: No hay forma de saberlo. Trabajé con algunos de los mejores historietistas americanos contemporáneos, así que se me hace imposible elegir a uno. En X-Men, mis favoritos tienen que ser Dave Cockrum y John Byrne, porque fue con ellos que le dimos forma al título. Las historias que hice con ellos fueron las primeras. Todo lo que vino después fue como construir sobre los cimientos que emplazaron esas historias. Y fue con ellos que armamos todo eso. Nos divertimos muchísimo.

. ¿Los personajes de Sovereign Seven son creaciones suyas?

CC: Si.

. Y usted retiene los derechos sobre los personajes...

CC: Si.

. ¿Cómo se siente trabajando con personajes que son suyos después de tanto tiempo de trabajar con personajes que son propiedad de las editoriales, o de los estudios de cine, como Aliens y Predator?

CC: ¿Cómo se siente ser libre después de tanto tiempo encadenado? Me encanta, es maravilloso. Cada tanto, no tengo problema en trabajar con personajes de otros. Tengo un proyecto para hacer algo de Superman, estoy terminando Aliens-Predator (The Deadliest of the Species)...Si es un trabajo específico, como lo que hice para Star Trek, no me molesta. Pero mi obra fundamental tiene que ser material que me pertenezca.

. ¿Qué nos puede anticipar sobre Sovereign Seven?

CC: Es una serie con mucha acción y mucha caracterización. Los protagonistas son inmigrantes, extranjeros en una tierra extraña. Son siete tipos que sólo pueden depender los unos de los otros y que tienen que descubrir quiénes son y qué quieren hacer con sus vidas. En realidad son sobrevivientes de varios universos alternativos que fueron destruídos. Cada uno en su mundo era heredero de la familia gobernante, con status, riquezas y poder. No saben muy bien por qué están juntos, pero con el correr de las historias va a ser evidente que no es por casualidad.

. ¿Van a formar parte del Universo DC?

CC: Si, completamente. Lo bueno es que no saben nada de este Universo donde les toca vivir. Entonces, la primera vez que se encuentren con, digamos, Superman, van a sentir una impresión y una emoción que va a reflejar la emoción que sintió cada uno de nosotros cuando descubrimos a los super-héroes. Lo mismo cuando se encuentren con el Joker, o con Darkseid, que va a cumplir un papel importante en la primera saga.

. ¿Qué dibujantes integran el equipo creativo?

CC: El dibujante es Dwayne Turner, un chico que viene mejorando muchísimo. Y el entintador es Richard Bennett, un muchacho uruguayo que suele trabajar para el estudio de Jim Lee. Supongo que la serie saldrá a principios del '95, a más tardar.

. Como para ir redondeando, ¿sigue leyendo comics?

CC: Poquito, no mucho.

. ¿Cuáles son los que más le gustan?

CC: Mayoritariamente Sandman, las cosas que hace Louise Simonson en los títulos de Superman...no mucho, hoy en día.

. Finalmente, en Argentina los X-Men se están haciendo conocidos recién ahora. ¿Qué le diría a los fans que están descubriendo a estos personajes?

CC: Ojalá que la serie les traiga la misma emoción, la misma alegría y la misma sensación de maravilla que compartimos los que escribimos y dibujamos las historias durante más de 15 años. La serie es maravillosa, los personajes son maravillosos y hubo gente maravillosa trabajando ahí. Creo que ni a mí como profesional ni a Marvel como editorial nos pasó nada que pueda cambiar el hecho de que, en muchos aspectos, X-Men fue un hito y una obra maestra. Y espero que los X-Men les den todo el placer que me dieron a mí.»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

▲

PORTADA
TEBEOSBLOG
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

ACCORSI, Andrés y Rafael de la Iglesia (1995): "Reportajes: Stan Lee", en *Comiqueando*, # 11, Comiqueando Press, Buenos Aires

[**Stan Lee** rodeado de amiguetes]

«EXCELSIOR! REPORTAJE A STAN LEE

Septiembre de 1993. En su imponente oficina del cotizadísimo barrio de Westwood, en Los Angeles, Stan "The Man" Lee, el hombre que revolucionara al mundo de la historieta creando a personajes de la talla de Spider-Man, Hulk y los Fantastic Four, nos concedió esta entrevista exclusiva, la última relizada hasta la fecha por un medio de habla hispana. Con más de 50 años trabajando en la industria del comic, el jefe máximo de la Marvel sigue siendo una fuente inagotable de ideas, reflexiones y consejos, que transmite con una cortesía y un buen humor sorprendentes. Con ustedes... Stan Lee.

.Nos gustaría que empezara contándonos algo sobre su vida, cuándo y dónde nació, cómo fueron sus primeros años en esta industria y cómo llegó a dirigir la Marvel Comics a principios de los '60s...

SL: Yo nací en New York. Soy el newyorkino típico. Viví ahí toda mi vida hasta 1981, cuando me mudé a Los Angeles. Empecé en esto a los 16 años y medio. Acababa de terminar la secundaria y estaba empezando a enganchar varios trabajitos peque–os. Fui cadete, escribí publicidad para agencias noticiosas...trabajé en una agencia de seguros, pero yo tenía algo concreto en mente. Quería entrar a una editorial. Y vi un aviso en el diario en el que una editorial pedía un asistente. Yo respondí al aviso, sin siquiera saber que era una editorial de comics. Yo sabía simplemente que era una editorial. Cuando llegué me di cuenta de que publicaban comics. De todos modos, conseguí el trabajo, pensando que me iba a quedar poco tiempo, porque en aquel entonces los comics no tenían...no eran muy respetados. No era el área en la que a mí me interesaba quedarme. Me servía sólo para ganar experiencia. Así que entré pensando que sería apenas un trabajo temporario y me terminé quedando más de 50 años.

.Bien. Usted empezo a escribir guiones a principios de los '40s, no?

SL: Si, pero cuando yo empecé, me contrataron como asistente...y una de las cosas que tenía que hacer era escribir historias, corregir historias, corregir textos...y así empecé a escribir. Yo había escrito mucho en la secundaria. Gané premios con mis composiciones, inclusive gané un concurso para estudiantes secundarios organizado por un diario. Como dije antes, uno de los trabajitos que tuve fue escribir obituarios para una agencia noticiosa. Ustedes saben que cuando una celebridad muere, el obituario ya está escrito. Yo escribía sobre celebridades que seguían vivas, para que cuando murieran, el obituario ya estuviera escrito. O sea que yo ya estaba escribiendo. Nunca había escrito comics, pero no me resulto difícil.

.Y desde principios de los '40s hasta principios de los '60s, siguió escribiendo comics...

.En la editorial había poca gente. Había un coordinador llamado Joe Simon y un dibujante llamado Jack Kirby. Y al poco tiempo de que yo entré, se fueron y yo me quedé con el cargo de coordinador y principal guionista. Yo fui coordinador, principal guionista y director artístico hasta alrededor de 1970, cuando pasé a ser el editor. Y ahí dejé de escribir. Me dediqué básicamente a recorrer el país, dando conferencias y cosas así.

Hasta principios de los '60s, yo escribía de todo. Westerns, terror, historias de amor, historias cómicas, de guerra, policiales, de monstruos. Escribía de todo.

.Y en 1961 esta editorial decide entrar al mercado de los comics de super-héroes...

SL: Ya habíamos estado en ese mercado hacía años, cuando la editorial se llamaba Timely. Pero en el '61 nos enteramos que la DC Comics (que en ese entonces se llamaba National Comics) estaba vendiendo muy bien con la revista Justice League of America, y entonces el editor me dijo "Nosotros también deberíamos hacer un grupo de super-héroes". Y así inventé a los Fantastic Four.

.¿Cuál fue su aporte en la creación del Universo Marvel y qué personajes, ideas o características de los personajes fueron aportados por los primeros dibujantes que trabajaron con usted, como Kirby y Ditko...?

SL: Bueno, las ideas básicas eran mías. Yo le dije a Kirby "Quiero hacer una revista llamada Fantastic Four. Estos son los personajes que quiero. Ahora dibujalos". Y le dije a Ditko "Quiero hacer Spider-Man y quiero que dibujes una persona que sea así y asá". Y así. Así que la idea original era siempre mía. Pero después, una vez que empezaron a dibujar, los dibujantes aportaron muchísimo. Tuvieron muchísimas ideas y yo con mucho gusto usé las ideas de ellos. Teníamos una colaboración muy buena. Yo les daba el argumento básico de la historia. Ellos la dibujaban, agregándole cualquier idea nueva que tuvieran. Y cuando yo recibía los originales, les agregaba el texto y los diálogos. Así que el guionista y el dibujante trabajábamos muy bien juntos. Y sus dibujos contribuyeron muchísimo al éxito de estos comics.

Pero lo que realmente hicimos distinto fue que yo decidí apuntar las historias a un público más adulto. Entonces traté de escribir historias más inteligentes, de usar un vocabulario más complejo ... Ustedes saben que, hasta ese entonces, en los comics nadie quería usar palabras de más de dos sílabas...(risas)...porque todos creían que eran sólo para chicos. Yo quise tratar de hacerlos para gente más grande. Decidí hacer historias continuadas, decidí que quería tener sub-argumentos dentro de las historias, me concentré mucho en los diálogos. No quería que dos personajes hablaran igual, sino que cada uno tuviera su propia forma de hablar. Quise tratar de ponerle humor a las historias. Traté de mantener todo muy informal. Hice figurar los nombres de todos los dibujantes y guionistas y después de los entintadores y los letristas ...de todos. Inventé el concepto de una página en la que la editorial dialogara con el lector. Me tomé el trabajo de leer todas las cartas que recibíamos y las contesté todas personalmente, además de publicar y responder las más interesantes en la sección correo. Quise que nuestra compañía no fuera sólo una empresa que publicaba revistas, sino que quería que los lectores pensaran en nosotros como si fuéramos sus amigos, como si nos conocieran. Y eso es lo que hicimos.

.Y después de lanzar unas doce o quince revistas, a principios de los '70s decidió dejar de escribir...

SL: Tuve que hacerlo porque estaba demasiado ocupado al ser el editor. Si no me hubiesen nombrado editor, yo habría seguido escribiendo para siempre, porque lo estaba disfrutando. Se iba haciendo cada vez más fácil. Nunca me voy a olvidar, hace muchos años, cuando trabajaba de guionista haciendo Millie the Model, una revista de una chica que era modelo. Y yo llevaba más de 10 años escribiendo eso. Y un día el editor me dijo "Vamos a tener que conseguir otro guionista". Y yo le dije "¿Por qué?". Y él me dijo "Hasta ahora, vos lo estás haciendo bien, pero tarde o temprano se te van a acabar las ideas". Y nunca logré explicarle que

cuanto más lo hacía, más fácil me resultaba hacerlo. Porque cuanto más hacés a un personaje, más lo conocés. Sabés qué haría o qué diría el personaje en cualquier situación. Entonces, después de haber escrito más de 100 números de Fantastic Four y todos esos números de Spider-Man y todo lo demás, me resultaba muy fácil. Podría haber seguido haciéndolo para siempre. Pero, como ya dije, cuando me convertí en editor tuve que viajar por todo el país, teniendo reuniones y dando discursos y no me alcanzó el tiempo.

.¿Cómo llegó a estar a cargo de Marvel Films y qué está produciendo actualmente la compañía?

SL: Marvel Films, en realidad, son tres cosas distintas. Hacemos películas con actores, televisión con actores y dibujo animado para televisión. Probablemente también empecemos a hacer dibujo animado para cine.

Desde que fui nombrado editor, yo había venido a Los Angeles varias veces, por negocios, y me encantó. Yo pensaba "¿Cómo no se da cuenta esta gente de que vive en el paraíso?"...Todo este sol, el clima maravilloso, árboles...Pensé que realmente me gustaría vivir acá. Y había otra gente haciendo dibujos animados basados en nuestros personajes. No eran muy buenos, así que yo dije "Tenemos que hacer nuestros propios dibujos animados". Y muy desinteresadamente me ofrecí a mudarme acá y a ayudar a armar un estudio de animación. Así fue como me vine para acá. Y formamos nuestro propio estudio de animación. Hicimos un montón de series. Hicimos Spider-Man, hicimos Hulk, Muppet Babies, los Transformers ...pero nos dimos cuenta de que estábamos haciendo cosas que no eran brillantes y, en el caso de Transformers y Muppet Babies, estábamos trabajando para series que no eran nuestras, las estábamos haciendo para otra gente...y yo me cansé de eso.

Después me empezaron a interesar las películas con actores...y logramos un par de contratos. Hicimos una película del Punisher y una del Capitán América, pero no fueron muy buenas porque nosotros no tuvimos ningún control sobre ellas. También estuvo la película de Howard the Duck, que yo creí que iba a ser buena, pero fue derivada y no tuvimos ningún control sobre ella. Y desafortunadamente no tuvo mucho éxito. Finalmente decidimos no permitir que otra gente haga películas con nuestros personajes. Yo voy a tener que aprobar todo lo que hagan.

Y ahora, todo es diferente. En animación empezamos de nuevo a tener nuestro propio estudio. Antes estaba todo separado, pero ahora juntamos todo en este edificio, el de Marvel Films, que es donde trabajo yo. Y como ustedes saben, estamos haciendo la serie animada de X-Men, que es muy exitosa. Ahora estamos trabajando en una de Spider-Man. La de X-Men fue hecha para nosotros por otro estudio, porque en ese momento nosotros no teníamos estudio propio, pero la pudimos controlar. Ahora ya tenemos estudio. Los episodios de Spider-Man los estamos haciendo acá, en este edificio. Y también estamos intentando hacer más series en dibujo animado, porque parece que están muy de moda.

Aparte de eso, seguimos trabajando en películas con actores. James Cameron está trabajando en la película de Spider-Man. Hace unas semanas me mandó el guión y es maravilloso. Creo que va a ser la mejor película del mundo. El guión es tan bueno que no se puede creer.

Estamos trabajando con Oliver Stone, que va a hacer la película de Elektra Assassin y quiere hacer una serie de televisión con She-Hulk y una película de Ghost Rider, así que seguimos conversando con él. Esta noche voy a cenar con el director Roland Jaffe, que hizo un montón de películas importantisimas y quiere hacer o Dr.Strange o Ghost Rider. Universal Studios está trabajando en una película del Increíble Hulk. Columbia Pictures está preparando el guión para una película de Black Panther, que quiere protagonizar Wesley Snipes. El productor Ed Pressman también me acaba de mandar un guión para hacer una película de Luke Cage, otro de nuestros personajes. Newline Cinema, la productora de Pesadillas y las Tortugas Ninja, quiere hacer Blade, el Cazador de Vampiros. Lorimar está trabajando en una serie de TV de Daredevil. La última película sobre la cual no tuvimos ningún control fue la de Fantastic Four, de Roger Corman. Ese fue un contrato firmado hace varios años.

.¿Por qué cree que fracasó esa película?

SL: No sé. Yo sé que todos hicieron lo mejor posible, pero el presupuesto fue menos de dos millones de dólares, mientras que "Batman Vuelve" se hizo con unos 70 millones de dólares. ¿Qué tan buena podía ser esta, con dos millones? Pero, como les dije, esa es la última que se hizo sin que nosotros tuviéramos el control.

.Volviendo al terreno de los comics..¿Qué opina del estado actual de los comics en general?

SL: Toda la industria ha cambiado mucho, está más grande que nunca. Es asombroso. Cada año se hace más grande y hay más y más gente en las convenciones como la de San Diego, que en el '92 convocó a 25.000 personas y en el '93 a 35.000. La industria sigue creciendo y creciendo.

.¿Le parece que los aficionados pueden responder económicamente a semejante cantidad de títulos ofrecidos por las editoriales?

SL: Por supuesto que no.

.Y entonces..¿qué podría pasar?

SL: Lo mismo que pasa con cualquier industria del mundo. Los buenos van a quedar y los que no sean tan exitosos van a caer en el camino. Siempre es así. Pasa inclusive adentro de las editoriales como Marvel, DC, Image o Dark Horse. Las revistas a las que les va bien y son buenas van a seguir vendiendo y las que no son tan buenas se cierran, porque a la gente no le alcanza la plata para comprarlas. Las mejores sobreviven y las otras se derrumban.

.¿Podría comparar en algunos puntos la industria de ahora y la de hace 30 años, cuando usted estaba construyendo el Universo Marvel?

SL: Es terriblemente distinta. Cuando empezamos el Universo Marvel no habían clubs de fans, no habían convenciones de comics, no habían negocios especializados. Los comics se vendían en kioscos comunes, junto con los diarios y las revistas. Eran difíciles de encontrar porque no le importaban a nadie. Eran las publicaciones más baratas, entonces no le dejaban mucha ganancia al comerciante y solían clavarlas al fondo del kiosco. Era una industria muy distinta. No habían tantas editoriales, ni tantas revistas y los guionistas y dibujantes no ganaban la plata que ganan hoy. Ahora, si alguien escribe o dibuja una revista que anda bien, recibe pagos de royalties y puede hacer muchísimo dinero. En nuestra época eso no existía.

.Tampoco habían criterios de colección tan estrictos. La gente compraba los comics en cualquier estado, no como ahora, que los preservan en bolsitas, y todo eso. ¿Qué opina usted de toda esta tendencia de las bolsas protectoras, las figuritas, las tapas múltiples, los hologramas y demás?

SL: Tengo sentimientos contradictorios respecto de eso. Por un lado, me alegra que la gente se preocupe por los comics como para querer comprar las figuritas, las tapas múltiples y todo. Significa que los comics son importantes para ellos. Por el otro lado, como guionista, me gustaría que las compraran simplemente para leerlas y punto. Pero creo que el coleccionismo es algo bueno, es decir, es bueno para la industria del comic. Cuantos más coleccionistas haya, más alto se mantendrá el interés y más importante se hará el comic.

.Y, como guionista..¿no le parece que todo el comic actual está excesivamente orientado hacia lo visual?

SL: Es una pregunta difícil...pero yo creo que es algo natural. Uno puede mirar una página con dibujos y decir "Wow! Es hermoso!" o "Esto no me gusta". Con el guión no se puede hacer eso. Te tenés que sentar y leer la historia para saber si te gusta o no. Pero con el dibujo, es un segundo. Es como en las películas. Cuando uno ve una película dice "Loco, qué buenos músculos tiene Schwarzennegger", "Tal actriz es hermosa" o "Wow! Mirá esa escena, qué emocionante!". Uno nunca piensa en el guión. El guión está ahí y punto. Siempre fue así. Lo mismo pasa cuando uno quiere contratar gente para que haga comics. Es muy fácil contratar a un dibujante. Uno mira sus dibujos y en un minuto, en

un segundo, puede decir "Ey! Esto me gusta! Te quiero contratar". Con un guionista eso no se puede hacer. Hay que agarrar lo que escribió el tipo, sentarse y pasarse una hora leyendo todo, decidiendo. Es más difícil formarse una opinión acerca de un guionista. El dibujo está ahí. Uno lo tiene enfrente todo el tiempo.

.¿Qué opina de esta nueva generación de dibujantes que se convirtieron también en guionistas y lanzaron sus propios personajes y sus propias editoriales basándose en el éxito de sus dibujos?

SL: Me parece perfecto. Algunos son buenos. Algunos dibujantes son muy buenos escribiendo, como Frank Miller. Creo que...Todd McFarlane escribe buenos comics. Otros son simplemente buenos dibujantes y tendrían que conseguir guionistas que escriban por ellos. Creo que cualquier cosa que quiera hacer una persona, si lo hace bien, merece que le deseemos suerte. No hay una ley que diga que los dibujantes no pueden escribir o que los guionistas no pueden dibujar. Yo cuando era joven, dibujaba.

.¿Qué opina de la forma en que hoy en día se está tratando a los personajes que usted creó?

SL: Bueno...es difícil de responder. Básicamente creo que están bien. No son exactamente iguales a como los escribía yo, pero tal vez sea necesario que sigan cambiando, porque si no los lectores podrían aburrirse. Por ejemplo, Silver Surfer se ve distinto que cuando yo lo escribía. Ahora tiene unas chispitas de luz por todo el cuerpo.. (risas)..Para mí se parece muy poco al Silver Surfer ...pero es muy exitoso y la revista vende bien. A Hulk lo viven cambiando. Es verde, es gris, es piola, es tonto..(risas)...pero no sé...no me gustaría sentarme a un costadito a criticar lo que están haciendo los demás. Es muy difícil mantener el interés de los lectores mes tras mes tras mes...y más cuando todo el tiempo aparecen personajes nuevos. Entonces el guionista siente que tiene que mantener al personaje siempre cambiante, como para que los lectores sigan enganchados.

.¿No le parece que hay personajes que sufren y mucho por la sobre- exposición?

SL: Puede ser...

.¿No le parece que aparecer en cinco o seis revistas por mes, como Spider-Man, puede perjudicar a un personaje más de lo que lo beneficia?

SL: No sé. Lo que pasa es que esto es un mecanismo auto-regulado. Cuando un personaje sufre de sobre-exposición, el público deja de comprarlo, y cuando las ventas empiezan a bajar, el editor dice "Ey, se nos está yendo la mano, paremos un poquito con esto". Pero, por el momento, parece que cada vez que ponemos a Spider- Man o a Hulk como invitados en otras revistas, las ventas aumentan. Lo mismo pasa con Ghost Rider, Venom, Cable y otros personajes exitosos. Entonces todo me hace suponer que los lectores siguen interesados en ellos y que, cuando el interés decrezca, las ventas van a bajar. Cuando veamos que las ventas bajan, probablemente dejemos de usar tanto a esos personajes. Los que realmente determinan cuánto usamos a cada personaje son los lectores que compran las revistas.

.Entre estos personajes que nombró...Ghost Rider, Cable, Venom, Wolverine...casi todos son personajes extremadamente violentos. ¿Qué opina de esta tendencia, que no existía hace 30 años, que consiste en tener personajes sumamente duros, que no se sabe si son héroes, villanos o qué?

SL: Debo confesar que no es lo que a mí me gusta. No me gustan tanto como otros personajes. Pero el público también cambia. Los gustos del público cambian. Y esto parece ser lo que los lectores quieren hoy en día. No pasa sólo en Marvel, sino en todas las compañías. Todos los personajes de Image son uno más duro que el otro. DC también está haciendo ese tipo de personajes. Dark Horse también. Yo creo que después de un tiempo se hace aburrido...siempre un personaje pesado luchando con otro...pero si eso es lo que el público quiere, se lo vamos a dar. Y, una vez más, ni bien el público se canse de esto, las ventas van a bajar y los editores van a cambiar y a hacer otra cosa. Siempre es el público el que determina las tendencias.

. ¿Tiene algún proyecto como guionista en este momento?

SL: Estoy escribiendo un par de cosas. Riftworld, por ejemplo, es un libro que una editorial me pidió que escribiera. Yo les dije que no tenía tiempo y ellos me preguntaron si yo tenía alguna idea para un libro. Les dije que sí y ellos me ofrecieron comprarme la idea y dársela a otro escritor para que la escribiera. Así fue y ya salieron tres libros y estoy trabajando en un cuarto. Va a ser toda una serie de Riftworld. Se trata de unos superhéroes que aparecen en el mundo real, con ciencia-ficción y algunos toques de humor. En Marvel vamos a hacer versiones en comic de estos libros y yo las voy a escribir, por lo menos los primeros números. Y además, sigo escribiendo la tira para los diarios de Spider-Man. No tengo tiempo para escribir mucho más, porque me la paso viajando de un lado al otro.

.Finalmente..¿sigue leyendo comics?

SL: Mi escritorio está tapado de pilas de comics. Y eso es sólo una fracción de lo que recibo por mes. Como ustedes saben, Marvel publica más de 100 revistas por mes y me mandan todas. Y me mandan las de DC, las de Image, las de Dark Horse, todas...Y yo las pongo en la mesa. No tengo tiempo ni para mirar las tapas. Es una lástima. Me gustaría leerlas, saber qué está pasando en tal o cual revista, pero es imposible. Aprendo mucho más de comics charlando con gente como ustedes, que sí lee y está informada de todo.

.Bueno, muchísimas gracias, Sr.Lee...

SL: Fue un placer..»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

ACCORSI, Andrés (1996): "Reportajes: Grant Morrison", en *Comiqueando*, # 24, Comiqueando Press, Buenos Aires

[Cubierta de *Animal Man*, la revelación de **Grant Morrison** y una serie de superhéroes interesante por cuando el personaje adquiere conciencia de que es producto de la mente de un guionista. Cubierta de **Brian Bolland / DC Comics**]

«REPORTAJES: GRANT MORRISON

POR SEGUNDA VEZ EN CINCO AÑOS TUVE EL ENORME PLACER DE SENTARME A CHARLAR CON ESTE EXTRAÑO PERSONAJE DEL MUNDO DEL COMIC. NACIDO EN ESCOCIA HACE 36 AÑOS, GRANT MORRISON ESCONDE DETRAS DE SU APARIENCIA RETRAIDA Y TACITURNA UN VERDADERO HURACAN DE IDEAS QUE LO MANTIENEN SIEMPRE EN LA CIMA DE LA INDUSTRIA. GENIAL INNOVADOR PARA UNOS, LOCO RETORCIDO PARA OTROS, ESTE ES EL HOMBRE QUE RIGE LOS DESTINOS DE LA NUEVA Y MULTIESTELAR LIGA DE LA JUSTICIA.

AA: ¿Cómo empezaste a escribir comics?

GM: Yo todavía estaba en la escuela y paraba con una banda de hippies en Edinburgh, que es una ciudad grande cerca de Glasgow, en Escocia. Y estos pibes armaban una revista subte y me dijeron que me podían pagar 10 libras (alrededor de 15 dólares) por página, por guión y dibujo. Yo tenía 16 años y 10 libras por página me parecía fantástico, así que me puse a trabajar con ellos. Después le vendí algunas historias de ciencia-ficción a la editorial Thompson y a otros editores de Escocia y de ahí pasé a 2000 A.D., donde hice algo de Judge Dredd y la serie de Zenith, una especie de superhéroe pop. Y en el '87 me contactó DC y empecé a trabajar para ellos.

AA: ¿Tu primer trabajo en DC fue Animal Man?

GM: Si.

AA: Eso fue grosso. ¿Cómo lograste que te dejaran explorar el concepto de un personaje de comics que descubre que es un personaje de comics? Eso era muy loco, muy distinto a todo lo anterior. ¿Cómo fue que te dieron el okey para hacerlo?

GM: Y, fue parte de toda una época experimental. DC venía del éxito de Watchmen y quería experimentar un poco más, por eso buscaban material que no se pareciera a lo que se había hecho antes. Y bueno, mi historia les pareció buena y me la dejaron hacer. Además Animal Man era un personaje que no le importaba a nadie, obviamente no podría haber hecho eso con Superman o con Batman. Animal Man era un personaje muy menor, por eso se podían hacer esas cosas. Y bueno, lo que salió se basó un poco en las influencias de viejos comics de la DC, de la época de Julius Schwartz en Flash, combinadas con algo que a mí me gusta mucho, que es el realismo mágico latinoamericano.

AA: A vos te gusta mucho Borges, no?

ISSN: 1579-2811

GM: Muchísimo. Y esa fue la onda que le quise dar a la historia. Tratar el tema del personaje que toma conciencia de lo que es, que desafía las categorías del medio en el que está metido. No es fácil hacer esto en historieta. Creo que funcionó porque ya se había hecho en los '60, con Flash y demás.

AA: Y con el éxito de Animal Man, te dieron la Doom Patrol, un grupo al que re-creaste totalmente...

GM: Lo que me propuse hacer fue volver a las raíces de los personajes, al concepto básico con el que fueron creados. La Doom Patrol tenía el slogan de "Los Héroes Más Extraños del Mundo", pero para fines de los '80, esto ya no era cierto; la Doom Patrol era una especie de copia trucha de los X-Men. Y yo volví al concepto inicial. Dije "Si estos son los héroes más extraños del mundo, veamos qué tan extraños los puedo hacer". Pero tomé lo extraño en un sentido moderno, no podía hacer de nuevo la onda que tenía la revista en los '60, por mucho que me haya influenciado todo ese material. Y así metí otras influencias, como el surrealismo y todas esas cosas. Y había gente que no la entendía, pero era un comic de superhéroes muy lineal. En todos los números se juntaban, combatían a una amenaza contra el Universo o contra la Realidad y al final ganaban. Era simple, era tipo la época de (Jack) Kirby en Fantastic Four. Creo que en los '60 se dio el pico máximo de imaginación en los comics. Después se perdió mucho de esa fuerza, de esa imaginación. Las historias viejas de Superman, por ejemplo, eran sumamente creativas. En un número se convertía en un cavernario, en el siguiente en un gordo gigantesco que flotaba sobre Metropolis y nadie se quejaba en lo más mínimo. Pero cuando yo hacía la Doom Patrol, había gente que saltaba, porque no estaba acostumbrada a ver nada que no fuera tipos pegándose. Lo lamento por ellos. AA: Tanto en Animal Man como en Doom Patrol vos venías avisando con anticipación que en tal número dejabas la serie. Supongo que DC prefería que te quedaras, no?

GM: Si, ellos querían que yo siguiera. Pero mi forma de trabajo no es esa. Yo cuando arranco con un proyecto, enseguida pienso el final y voy llevando todo hacia ese final. Para que una historia me satisfaga, tiene que concluir. Teniendo bien en claro el final, voy sembrando, formando una especie de continuum en el que al final, todo cierra. No creo en los finales abiertos. Mis finales son finales. Yo sabía en qué número venía el final y ahí dejaba la revista, porque ahí se terminaba mi historia.

AA: Vos sos una especie de padre fundador de Vertigo. ¿Cómo ves toda esta movida, todo este estilo Vertigo?

GM: Creo que Vertigo corrió el riesgo de estancarse, de convertirse en un género más. Por suerte ahora se está diversificando cada vez más. Creo que a partir del éxito de Sandman, se presionó un poco a los autores para que hicieran cosas parecidas a Sandman, pero ahora eso cambió, porque Sandman no está más y una revista como Preacher, que no tiene nada que ver con Sandman, es el nuevo gran éxito. La política actual de Vertigo es "Una buena serie es una buena serie, aunque no tenga ni elfos, ni sue–os, ni nada". Me parece que esa presión de parecerse a Sandman no está más. Tenés cosas totalmente disímiles como Preacher o Flex Mentallo o el Vertigo Verité, que no pretenden para nada parecerse a Sandman. Eso me parece muy positivo.

AA: Te iba a preguntar qué te pasa por la cabeza cuando te sentás a escribir The Invisibles, pero supongo que son demasiadas cosas. ¿Qué tal si tratás de explicarle qué es The Invisibles al público que nunca lo leyó?

GM: La explicación más gruesa de Invisibles sería decir que en el mundo hay dos enormes fuerzas opuestas. Una fuerza quiere el orden y el control y la otra quiere libertad y creatividad. Estas fuerzas están en pugna desde que el hombre aprendió a pensar. Y las fuerzas que quieren esclavizarnos son tan poderosas y están tan avanzadas que nosotros ya no nos damos cuenta. Y los Invisibles son un grupo activista que lucha contra estas fuerzas, un poco como excusa para darle al comic una cuota de violencia, tiros y demás. Pero lo cierto es que mi

verdadera intención con The Invisibles es iniciar una revolución. Ojo, no me refiero a una revolución con armas y bombas. Para nada; esos son los instrumentos del enemigo. Yo creo en la revolución de las ideas, en las ideas como un virus. Si las ideas son buenas, pronto prenderán en otra gente y se irán expandiendo. Todas las ideas, experiencias, pensamientos o formas de ver el mundo que son un poco diferentes pueden ayudarnos a ver la forma en que hoy se nos controla. Y mi idea es que un tipo que lee el comic en Iowa, o en Guatemala o en cualquier parte diga "Si, yo pienso lo mismo" y que haga algo en vez de bancársela. Quiero tratar de inundar al mundo con buenas ideas. Que las buenas ideas derroten a las malas ideas. Eso es lo que hago. Es muy copado.

AA: ¿Y cómo responde la gente ante The Invisibles?

GM: La respuesta de los lectores es fantástica. Los lectores son fabulosos, pero el tema de tener distintos dibujantes para las distintas sagas ha da–ado un poco las ventas. Creo que la gente quiere para la revista un look visual consistente, es decir, siempre el mismo dibujante. Y me tenían todos los meses a mí, pero el dibujante siempre cambiaba. Y sobre el final, la venta mejoró. Ahora estamos armando el segundo de los tres volúmenes que componen la obra y para esta nueva etapa vamos a tener a Phil Jiménez como dibujante titular, porque él fue el dibujante más aplaudido de la primera etapa. Eso nos va a hacer más fuertes, porque el lector ya sabe que todos los meses se va a encontrar con el trabajo de Phil, que por otra parte es fantástico. Es un dibujante maravilloso, detallista, completísimo.

AA: En uno de los correos de Invisibles vos decís que estuviste presente en varios rituales mágicos y que de hecho lograste producir verdadera magia. ¿Esto es posta, o estaban todos muy dados vuelta?

GM: No, es verdad. Es algo que siempre me interesó, pero yo era muy escéptico. Y cuando uno es escéptico y descreído, lo mejor que puede hacer es intentarlo y si no funciona, okey, no lo creas. Pero si funciona, te tenés que replantear tu esquema de pensamiento. Y yo probé, seguro de que iba a ser puro verso, pero esta técnica en particular no era verso. Cuando se usa esta técnica, pasan cosas. Y bueno, se me abrieron los ojos y pasaron cosas. Vi cosas raras, vi demonios... no sé, no lo puedo explicar. Creo que un tema central de Invisibles es cómo explicar estas cosas. Todo es más complejo de lo que parece. Creo que están pasando cosas, que hay un sentido del mundo, un sentido del Universo. Me parece que somos como hormigas en el hormiguero. Las hormigas construyen ciudades, sociedades enteras, y hacen de todo, sin saber que existimos los humanos, hasta que aparecemos y les pateamos el hormiguero. Existen desde hace millones de años pero no saben que nosotros estamos acá. Y nosotros nos creemos que dominamos al mundo, pero yo digo ¿Qué pasa si hay alguien mucho más grosso, tan obvio que no lo podemos ver, pero que está en todas partes?. Y The Invisibles es una forma de investigar todo esto, porque estoy creando el esquema que tal vez me permita explicar todas las experiencias que no puedo explicar.

AA: Junto a Mark Millar estás lanzando una nueva serie, Aztek. ¿Es un superhéroe normal o de onda extra–a?

GM: Una combinación de ambas cosas. Nuestra idea es empezar la serie como si fuera un superhéroe tradicional, un buen tipo, derecho y de moral fuerte. Por eso lo metimos claramente en el Universo DC, en la peor ciudad del Universo. Y Aztek tiene que tratar de hacer buena a una ciudad antes de que la ciudad lo haga malo a él. Esa es la idea para los primeros cuatro números. En el número 5 nos vamos a hacer pasar por un nuevo equipo creativo que descarta todo lo anterior y ahí entramos a meter todo lo que tenemos en mente y la cosa se pone intensa; no muy loca, pero sí filosófica, y sin dejar de lado la acción porque, de última, queremos que esto lo lean los chicos. Todo este énfasis en el comic para adultos dejó a toda una generación de chicos sin nada para leer. Realmente, no tengo idea de qué leen los chicos hoy en día, pero tanto en Aztek como en Justice League, mi intención es hacer algo interesante y con imaginación para los chicos, para tratar de que vuelvan a leer comics.

AA: Hablando de la Justice League, ¿cuáles son tus planes para esta serie y quién decidió que los principales personajes de la DC tienen que volver a ser la Liga de

la Justicia?

GM: Eso lo decidí yo. Como te decía recién, yo tenía ganas de hacer algo menos realista, de meterme con personajes de la onda más clásica, que -excepto Batman- nunca había escrito a ninguno. Y se me ocurrió la Liga de la Justicia, pero pensé "Ni a palos me la van a dar". Pero justo se dio que las ventas venían bajando y querían hacer algo nuevo y bueno, vieron mi propuesta y me dieron luz verde. Y lo primero que propuse fue colgar a todos los personajes menos conocidos, como Fire, Nuklon, Obsidian, Ice y demás. Yo dije "Así no va a funcionar". La Liga de la Justicia tienen que ser los superhéroes más grandes del mundo, como era antes. Superman, Batman, Wonder Woman y demás. Y hay que hacerla a gran escala, a escala mitológica. Estos son los mitos del Universo DC, el panteón. Estas son las historias que las madres les cuentan a sus hijos. Y a DC le cerró, tal vez porque las revistas de la Liga venían vendiendo mal.

AA: ¿No te resulta difícil laburar con personajes que están bajo el control de otros coordinadores y otros guionistas?

GM: Es difícil, pero hay formas de zafar. Por eso te decía lo de trabajar las historias a nivel mitológico. En las mitologías clásicas existía el concepto del Dream-Place (lugar de los sueños), que existe fuera del tiempo y el espacio, donde se juntan todo los héroes y siempre suceden grandes historias. La idea que estamos manejando es que las historias de la Liga de la Justicia transcurren fuera de la continuidad normal. Y DC lo aceptó. Es difícil, pero vamos a hacer una revista más basada en las historias. En Justice League no nos podemos basar tanto en las relaciones entre los personajes como hacen, por ejemplo, en X-Men, porque cada uno tiene su propia revista. Por eso vamos a apuntar a una escala mayor. Estas son las historias de los dioses.

AA: ¿Tenés pensado agregar personajes a la formación inicial?

GM: Si, voy a presentar a un nuevo Hawkman, porque el que había no camina más. Así que a través de la Justice League voy a lanzar un nuevo Hawkman, completamente distinto a los anteriores.

AA: ¿No te parece que ya hay demasiados Hawkman?

GM: Si, pero ninguno funciona. Hoy en día nadie sabe quién es Hawkman. El último Hawkman, el que apareció después de Zero Hour no estaba mal, pero se volvió loco, ya ni él sabía quién era, ni a qué representaba, así que preferimos sacárnoslo de encima. Así que estamos creando un nuevo personaje, con distinto origen, distinta motivación, pero con el mismo nombre.

Y otro personaje que voy a agregar es Plastic Man, que es un personaje que todo el mundo conoce. Todo el mundo oyó el nombre "Plastic Man", pero nadie hace nada con el personaje. Y se me ocurrió meterlo en la Liga porque es muy distinto a todos los demás. El va a aportar un humor onda Jim Carrey, o sea que, por lógica, Batman va a odiar a este personaje y eso es parte de lo que lo hace interesante. El choque de personalidades va a ser una de las fuerzas dinámicas de la nueva Liga.

AA: ¿Por qué no seguiste en Marvel, después de tu breve incursión con la Skrull Kill Krew?

GM: Y, porque no me trataron del todo bien. Mark (Millar) y yo propusimos un montón de ideas que después aparecieron firmadas por otros tipos, con lo cual creemos que nos las robaron. Y tampoco tengo tanta pasión por los personajes de Marvel. Puedo vivir sin escribir para ellos. Además, Marvel es como un terremoto constante. Hay tanto despelote interno que no te podés concentrar en lo que estás haciendo. A los coordinadores los echan, después los vuelven a tomar, es todo muy inestable.

AA: ¿Cómo ves la industria del comic?

GM: Estamos en un buen momento. Estamos tratando de salir de un bajón y los días de gloria de fines de los '80 y principios de los '90 ya quedaron atrás. Y por suerte, gran parte de la mierda que se publicaba también quedó atrás. Sobrevivió

lo mejorcito. Además, los grandes creadores están volviendo a los superhéroes, lo cual me parece muy importante si nos proponemos lograr que los chicos vuelvan a leer comics. Y a pesar de que se venda menos que antes, a nivel creativo el comic nunca estuvo mejor. Nunca hubo tantos títulos tan distintos y tan copados.

AA: ¿Qué comics leés habitualmente?

GM: Las cosas que escriben mis amigos, Mark Millar y Peter Milligan. El Flash de Mark Waid... cualquier superhéroe con onda alegre y optimista me cabe. El resto no, porque para leer cosas serias, leo un libro. Si me pongo a leer comics, prefiero los clásicos de mi infancia: Superman, Batman, esa onda.

AA: ¿Tenés algún otro proyecto dando vueltas?

GM: Si, estoy a mil con la serie de TV de los Invisibles, para la BBC. Así que en materia de comics, no puedo extenderme más allá de Invisibles, Aztek y Justice League. Por ahí, más adelante me meto en algo más.

AA: Bueno, mil gracias.

GM: De nada, fue un gusto.»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

▲

ACCORSI, Andrés y Vicente García (1999): "Reportajes: Kurt Busiek", en *Comiqueando*, # 40, Comiqueando Press, Buenos Aires

[Cubierta del número 4 de la serie *The Order*, enésima resurrección de Defenders, obra de **K. Busiek** al guión. Cubierta © **Carlos Pacheco** / Marvel Comics]

PORTADA
TEBEOSBLOG
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

«**REPORTAJES: Kurt Busiek.**

DESPUES DE VARIOS AÑOS TRABAJANDO COMO OBRERO DEL GUION, LA FAMA LE LLEGO A KURT BUSIEK DE LA MANO DE MARVELS, SU CONMOVEDORA EXPLORACION DEL CLASICO UNIVERSO MARVEL. HOY, ENCUMBRADO A FUERZA DE COMBINAR GRAN CALIDAD CON MUCHA PRODUCCION, BUSIEK ES UNO DE LOS GUIONISTAS CENTRALES DEL MAINSTREAM AMERICANO, CAPAZ NO SOLO DE VENDER BIEN, SINO INCLUSO DE ACUMULAR PREMIOS Y PRESTIGIO. CON USTEDES, KURT BUSIEK

AA: ¿Cómo te enganchaste con los comics, como para querer pasar de fan a profesional?

KB: Yo empecé a leer comics de chico, pero recién a los 14 años los empecé a seguir regularmente. Compré un número de Daredevil por casualidad, pero era una historia que continuaba y la seguí leyendo, y me empecé a expandir, a leer otros comics de Marvel. Y una vez, en un correo de X-Men, Chris Claremont contaba que su abuelo le decía "Qué bien, Chris, escribís historietas... ¿y con qué te ganás la vida?". Y ahí me di cuenta de que había gente que se ganaba la vida con esto, que esto era un trabajo, algo que la gente hacía por plata y eso me pareció muy copado, muy divertido, así que en ese momento decidí que lo que yo quería hacer era ser guionista de comics. Entonces lo convencí a un amigo de que dibujara un comic que yo había escrito y nos pusimos a hacer varias historietas juntos, hasta que eventualmente, para cuando terminé la secundaria, ya estaba mandando muestras de mis guiones a DC, y me llamaron para escribir algo. Mandé muestras a Marvel y también me llamaron, así que... ya estaba en camino!

AA: Este amigo tuyo era Scott McCloud, no?

KB: Sí, así es. Le cambié la vida para siempre.

AA: ¿Cuál fue el primer guión que te publicaron?

KB: Fue un back-up en la Green Lantern nº 162, dibujada por otro amigo mío, Richard Howell, que también debutaba como profesional con esa historia.

AA: La primera vez que vi tu nombre en un comic fue en un número de la Justice League dibujado por Mike Sekowsky, alrededor del '85. Era una historia muy rara... un flashback en el medio de una saga de la Liga de Aquaman, J'onn y los chicos principiantes... ¿cómo surgió eso?

KB: Yo ya había escrito tres números de JLA antes que ese, y me enteré de que Mike Sekowsky andaba buscando trabajo en historietas, entonces le dije al coordinador de la JLA: "Mike dibujó a la Liga durante años y quiere dibujar comics. ¿Por qué no nos dejás hacer algo juntos?" y le prometí que no íbamos a interferir con la historia central, porque iba a ser un flashback a 1968, con la Liga clásica... y bueno, le pareció bien, y a Mike también, y salió. Nunca pensé que podría trabajar con Sekowsky, pero lo hice!

AA: Entre ese período y 1993, cuando saltaste a la fama con Marvels, ¿cuáles son los trabajos que vos destacás, los que te dejaron más satisfecho?

KB: La serie de Liberty Project que hice para Eclipse, un back-up de Iron Man para Marvel Superheroes llamado The Applicant; hice un par de What If... que no estaban mal: What If el Punisher mataba a Daredevil, el relanzamiento de Vampirella, cositas así.

AA: Cuando salió Marvels, fue el primer comic retro con un planteo original. ¿Cuánto de eso fue tuyo y cuanto aportó Alex Ross?

KB: La idea de Alex era hacer una antología con historias de superhéroes en estilo pictórico. Yo propuse que fuera una sóla historia, enlazar la trama para que fuera una serie única, y creé a Phil Sheldon y toda esa parte de la trama. Y la idea de que fuera una serie retro surgió porque él quería dibujar al Human Torch original y a Gwen Stacy, que hoy en día no están más. O sea que empezó con una idea de Alex, pero yo aporté varias cosas. En nuestra propuesta original, Phil Sheldon era testigo de eventos nuevos en la historia de Marvel. Pero el coordinador nos pidió que no, que lo hiciéramos testigo de eventos ya conocidos en la historia de Marvel. Así que lo reescribí y ahí es cuando Alex dice que dejó de ser su historia y pasó a ser el ilustrador de mi historia, porque ahí yo arranqué en una dirección totalmente distinta.

AA: Después de Marvels, tu nombre empieza a aparecer por todas partes. Trabajaste para Marc Silvestri, escribiste Valor en DC, cosas como Nighthrasher en Marvel... te convertiste en el gran nombre de la saturación de mercado del '93 y '94! (risas) ¿Qué experiencias te quedaron de ese momento en el que agarrabas y dejabas serie tras serie?

KB: Sí, uno supone que por la reacción que generó Marvels, todo el mundo me iba a llamar para decirme "Vení y hacé lo que quieras". Pero Marvel no me ofreció nada: me ofrecían Nightthrasher o Ectokid, así que agarré Nighthrasher. No quería escribir Ectokid (risas). DC no me ofreció nada. Terminé haciendo Valor porque Mark Waid la estaba escribiendo y tenía poco tiempo, así que propuso co-escribirla conmigo. Y le dijeron "Y, no sé. El hizo Marvels y estuvo bueno, pero no queremos esa onda en la Legión", y Mark los convenció de que yo podía escribir en otro estilo. Y finalmente les dijo "Kurt no me necesita, déjenlo escribir todo a él", y así fue como quedé en Valor. Nunca me la ofrecieron, Mark me metió por la puerta de atrás. Hablé con Larry Marder, de Image, y resultó que todos los chicos de Image se habían copado con Marvels, pero no creían que yo quisiera trabajar con ellos, porque yo era guionista y los guionistas los despreciaban. Pero a mí no me importa, yo creo que son buena gente, no veo motivos para decir "No quiero trabajar para ellos, prefiero trabajar para... los dueños de Marvel". Así que me ofrecieron varias cosas y yo agarré varias. Me divertí escribiendo Velocity, la pasé genial escribiendo Regulators, Spartan fue un tanto difícil, Shadowhawk... nunca le terminamos de agarrar la mano, hice algunas cosas para Rob Liefeld de lo que no se publicó casi nada... pero creo que trabajé con todos menos Erik (Larsen) y Todd (McFarlane), e incluso estaba preparando un projecto con Erik que nunca salió. O sea que con el único que no trabajé es con Todd.

AA: Esta la habrás contestado cien veces: ¿Cómo surgió Astro City? ¿Cómo difiere tu tratamiento de los superhéroes en Astro City del de todos los otros comics de superhéroes?

KB: Astro City surge porque siempre me interesó la pregunta "¿Qué más pasa en un mundo con superhéroes?". ¿Qué le pasa al tipo de la calle? ¿Qué le pasa al tipo que llega tarde al trabajo porque Hulk y Thing se están peleando en las vías del subte? Y escribí un par de historias cortas acerca de estos otros tipos, después escribí Marvels, que tuvo mucho éxito, así que pensé "Ahora podré

vender una serie que sea toda acerca de eso". Mi aproximación a las historias difiere de la de los otros guionistas porque casi todos los comics de superhéroes se tratan del "qué pasa", se tratan de la aventura, de "quién es el villano, cómo lo paramos, cómo arreglamos todo y volvemos a la normalidad". Y Astro City parte de decir "Sí, está bien, eso ya lo sabemos". Pero, ¿qué piensa este tipo de todo esto? ¿Cómo sería ser este tipo? ¿Cómo sería ser aquel villano? ¿Cómo sería ser el cana de la esquina? Y esa es la diferencia: la perspectiva desde la que se cuenta la historia. Y yo trato de asegurarme de que cada historia trate de los conflictos y las emociones de esta gente, que son cosas que cualquiera puede sentir, incluso en nuestro mundo, donde no hay superhéroes. Los superhéroes son símbolos de cosas por las que pasamos todos.

AA: ¿Qué tanto te preocupa, qué tanto tratás de evitar que el lector identifique a los personajes de Astro City con los de Marvel o DC?

KB: Bastante poco. Los personajes de Astro City están basados en arquetipos pre-existentes y cuando digo "arquetipos" no me refiero a Superman, sino al héroe que sacrifica toda su existencia para venir y a hacer a nuestro mundo mejor. Eso es Superman, pero también es Jesucristo. Ese es el arquetipo que subyace al personaje y Samaritan está construído en base a eso. Es inevitable que la gente lo mire y diga "Uia, se parece a Superman", pero en realidad, ¿qué tanto se parece a Superman? No tiene su mismo nombre, no es igual, no tiene los mismos poderes, no tiene su mismo trabajo... es un personaje que está en la misma área, pero es un personaje distinto. O sea que eso no me preocupa mucho, me preocupan más los arquetipos que las similitudes superficiales.

AA: Volviendo a Marvel, ¿cómo se te ocurrió darle su propia serie a esa banda de villanos segundones? ¿No es casi imposible mantener el interés del lector una vez que se reveló que los Thunderbolts son los Masters of Evil? Parece bastante obvio que casi todos se van a terminar haciendo buenos...

KB: ¿Estás seguro?

AA: Bastante seguro...

KB: Seguí leyendo. La idea surgió durante un viaje largo, en el que yo venía manejando de noche, y para mantenerme despierto me asigné un trabajo mental, que era la serie mensual de los Avengers. ¿Qué querés hacer con la serie? Y una de las ideas fue que a lo largo de un cierto tiempo, todos los miembros se iban, e iban ingresando nuevos miembros. Y al cabo de un año, quedaban el Capitán América y seis héroes nuevos, que al final se revelaban como los Masters of Evil disfrazados. ¿Y ahora qué hace el Capitán? Me pareció un punto de partida copado. Y después hicieron Onslaught, y me dijeron "Necesitamos nuevas series en el Universo Marvel" y yo reformulé esta vieja idea: si en vez de convertirse en los Vengadores se hacían pasar por un nuevo grupo de héroes que reemplazara a los Vengadores, sería mejor todavía. Y me la aprobaron. Yo no estaba pensando en segundones, sino en miembros existentes de los Masters of Evil que pudieran convertirse en buenos personajes a lo largo de esta transición. Obviamente no son villanos de primera línea, pero Magneto o el Dr.Doom no se disfrazarían de héroes. Elegí personajes con una buena mezcla de personalidades, que pudieran resultar entretenidos en este escenario. Y no hemos tenido ningún problema en mantener a los fans interesados. Thunderbolts vende muy, muy parejo. Ojalá vendiera mucho más, pero mientras todos los títulos pierden ventas, Thunderbolts se mantiene.

AA: Y cuando finalmente te hiciste cargo de los Avengers, ¿recibiste alguna instrucción específica de volver a la onda de fines de los '70, principios de los '80, con pocos personajes y demás?

KB: No, esa es exactamente la forma en la que yo lo quería hacer. Y George (Pérez) quería dibujar la cantidad de personajes con la que yo me sintiera cómodo, aunque él siempre quiere más, más y más. Pero yo me quería alejar de la onda pre-Onslaught, de los Vengadores pesados, con camperas de cuero, barbudos, haciéndose los malitos, tratando de parecerse a los X-Men... Mi reacción fue que yo no quería ver a los Avengers así. Para la gente que quiere comics onda X-Men, hay un millón de comics en ese estilo. Pero si yo tengo a los Avengers, quiero a los más grandes, a los número uno parados en una montaña

con pinta impresionante y heroica, mientras que los X-Men están más en las sombras, en los rincones. O sea que son dos series distintas, dos estilos distintos, y es mejor dejar contentos a los dos públicos que convertir a una serie en una copia berreta de la otra. Entonces hice los Avengers como yo creía que había que hacerlos y punto. Y en Marvel me dieron el okey.

VG: ¿Qué pasó el año pasado, que se retrasaron tanto las salidas de Astro City?

KB: Estuve enfermo, con una sinusitis muy fuerte, que me dificultaba la concentración. Y hacer Astro City me requiere mucha concentración para escribir. Avengers la podía hacer, porque es una serie más tradicional, se trata más del "qué pasa". Pero Astro City se trata más de "qué piensa la gente acerca de lo que pasa" y no podía escribir. Ahora me estoy poniendo al día, recuperando, y espero que pronto podamos volver a sacarla mensual.

VG: ¿Te resulta tanto más difícil escribir Astro City que Avengers?

KB: Si estoy sano, no. Pero es una narración distinta, es un proceso mental distinto y creo que es más trabajo, pero no me lleva más tiempo. Simplemente me lleva más concentración.

VG: En una entrevista dijiste que tenías otras historias para contar fuera del género de los superhéroes. ¿Qué historias te gustaría contar?

KB: Tengo ganas de hacer algo de ciencia-ficción, con romance, acción, aventuras y drama en un contexto de ciencia ficción. También quisiera hacer fantasía heroica, historias que sean fragmentos de la vida cotidiana, tipo Gasoline Alley. También quisiera contar historias no ficticias sobre la Gran Depresión americana, o la fiebre del oro en Australia. Me interesan muchas cosas. Los superhéroes son divertidísimos, pero quisiera hacer más cosas.

AA: A partir de Marvels surgió una especie de corriente liderada por guionistas como vos, Mark Waid, Karl Kesel, Grant Morrison, que hablan de volver a las raíces superheroicas de la Silver Age y demás. ¿Exactamente contra qué están reaccionando?

KB: No sé. Yo no dije eso, eso lo dijiste vos. Lo que yo quiero es hacer comics que sean realmente buenos, divertidos y donde pueda poner todo lo que yo quisiera leer. Creo que en los últimos diez años tuvimos muchos comics deconstructivistas, comics escritos por gente que salió a decir "Miren qué tontos son los superhéroes. El superhéroe no funciona. Hay que destrozarlos para hacerlos interesantes". Y mi postura no es tratar de erradicar eso, porque mientras haya gente interesada en leerlo, todo bien. Los buenos guiones de esa corriente son realmente buenos. Pero mi onda es la de mirar a los superhéroes y encontrar sus cosas buenas, las cosas que sí funcionan, no lo que no funciona. Prefiero construir en vez de tirar abajo. Y no es una reacción frente a lo que se ha escrito en los últimos diez años. Es simplemente la clase de comics que yo quiero escribir. Lo importante es que el público está reaccionando, porque yo le ofrezco una cosa, los muchachos que hacen la onda "pesada y amarga" le ofrecen otra, y la gente dice "Esto ya me cansó, prefiero lo otro". Pero no lo hago como una forma de reacción, lo hago por la clase de guionista que soy. Y me parece que es el mismo caso de Mark, o de Karl Kesel; y Grant... él puede hacer muchas cosas distintas, pero porque es Grant.

AA: Vos estás trabajando con personajes de los '60 con los que creciste, a los que se nota que amás y cuya continuidad dominás de taquito, pero ¿no te parece un tanto redundante seguir contando, cuarenta años después, historia tras historia de Quicksilver, Scarlet Witch, Magneto, Capitán America, Iron Man y demás? Estoy jugando de abogado del Diablo, porque a mí esos personajes me encantan, pero ¿no será mucho, seguir regurgitando a Lee, Kirby y Ditko otros 40 años? ¿Esa es la idea?

KB: (risas) Seguramente es la idea de Marvel (risas). Mi idea es contar buenas historias. A mí los personajes me gustan y trato de buscar cosas nuevas en ellos. Por ejemplo, por más que me haya gustado lo que hizo Steve Englehart con Vision y Scarlet Witch, si mi única opción fuera hacer eso de nuevo, no aceptaría. Pero encuentro otras cosas para hacer, por eso ahora estoy jugando a Scarlet

Witch con Wonder Man y a ver qué hace Vision en esa situación. Me parece que por ese lado se llega a algo nuevo, en lugar de simplemente regurgitar lo viejo. Creo que... mientras haya interés en los lectores, va a haber gente como yo, que quiera contar nuevas historias de estos personajes históricos, en vez de simplemente recrear lo que hicieron Stan y Jack. Stan y Jack hicieron cosas maravillosas, pero lo realmente grosso es que era nuevo. Entonces, cuando agarro series como Avengers o Thunderbolts, me propongo buscar cosas nuevas para hacer con ellos.

AA: E incluso sin salir de los elementos planteados por Stan y Ditko, le encontraste vueltas copadas a Untold Tales of Spider-Man, que era una serie muy copada...

KB: Gracias. Sí, esa serie la hice porque me la pidieron, no la inventé yo. Pero igual me las rebusqué para hacer cosas nuevas, para jugar con cosas como el desarrollo del Green Goblin, que es algo que en los originales no se podía mostrar, porque era un gran secreto. Y en cada historia nos aseguramos de que se entendiera sin leer las historias originales.

AA: ¿No es un poco peligroso darle esos viejos personajes a gente que creció siendo fan de esos mismos personajes? ¿No es una especie de endogamia medio contraproducente a la hora de salir a buscar lectores fuera del ghetto?

KB: Sería muy peligroso si nosotros le exigiéramos al lector tener un conocimiento acabado de todo lo que sucedió antes en la historia de los personajes. Yo me esfuerzo por no hacer eso. Si traigo de vuelta a un personaje que hace 15 años que no aparece, explico quién es. Sepa o no el lector quién es Pepper Potts, yo me mato para que se enganchen con Pepper Potts y les parezca un personaje interesante. No espero que todos conozcan todas las apariciones anteriores de Pepper. Si ese fuera el método, claro que me parece riesgoso, pero no es así. Yo trabajo con Pepper como si estuviera presentando a un personaje totalmente nuevo.

VG: Muchos guionistas de comics se vuelcan al trabajo para TV o cine. ¿A vos no te tienta?

KB: No. Cuando yo escribo algo en un guión de un comic, eso pasa. Si lo escribo en un guión de TV, viene otro tipo, lo reescribe y yo no tengo ningún control sobre nada. Así que cada vez más quiero hacer comics sobre los que tenga todo el control, que sean de mi propiedad. En TV o en cine tendría menos control que nunca y ese no es el tipo de trabajo que quiero hacer. Por ahí, algún día, escribo algún dibujo animado, porque tengo amigos que me invitan y me gustaría probar, porque debe ser divertido. Pero prefiero escribir cosas sobre las que tenga más control, no menos control.

AA: ¿Estás planeando algún proyecto para DC o estás con exclusividad en Marvel?

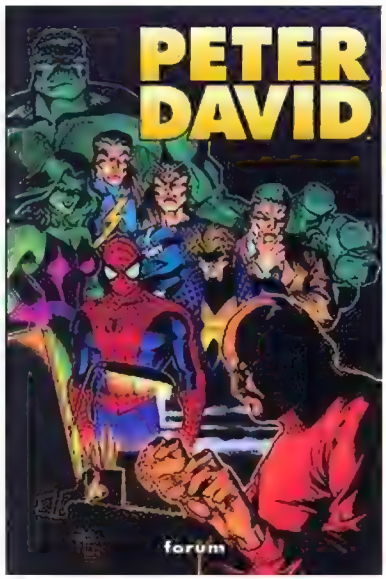
KB: Tengo una exclusividad con Marvel que exceptúa a Astro City, pero está por terminar. De todos modos, estoy muy ocupado, no tengo tiempo libre, por lo menos hasta que termine con Avengers Forever. Pero no la voy a reemplazar con otra serie, prefiero tomarme un tiempo para descansar. Hay un par de cosas que me gustaría hacer para DC algún día, pero ningún proyecto inmediato.

VG: ¿Te sentís cómodo trabajando en Marvel, o andás pensando en irte?

AA: Esto viene a cuenta de ese rumor que dice que varios guionistas de Marvel, entre los que estás vos, Mark Waid, Joe Kelly y algún otro, se van para formar un imprint de comics propiedad de los autores. ¿Es posta eso?

KB: Yo también escuché ese rumor. Y el trabajo que estoy haciendo para Marvel... creo que es mucho. Por eso ni bien termine Avengers Forever voy a reducir mi trabajo. Necesito tiempo para mi familia, tiempo para descansar. Me gustaría hacer más series de mi propiedad y tengo que buscarles un espacio, pero no tengo planeado irme por completo de Marvel. Simplemente voy a recortar un poco el trabajo, para poder dedicarme a otras cosas.»

ACCORSI, Diego (2001): "Reportajes: Peter David", en *Comiqueando*, # 53, Comiqueando Press, Buenos Aires



[Cubierta del libro especial dedicado al guionista *Peter David* que publicó en España la editorial Planeta DeAgostini / Forum. Para él, **José María Méndez** escogió un puñado de buenas historietas de este autor. Cubierta de **Jesús Merino / Estudio Phoenix**]

ISSN: 1579-2811

«Sentado en el stand de Claypoool Comics, la editorial para la cual realiza los guiones de sus Soulsearchers & Co., el gordo simpático regalaba lápices y biromes de su gira, firmaba autógrafos y trataba de convencer a la gente de que él era Elvira. Nadie le creyó, pero nosotros igual le hicimos esta entrevista, paseándolo un poco por su carrera. En el medio, fuimos interrumpidos por un viejo choto que lo vino a saludar con la señora. Era Stan "the Man" Lee, irreconocible sin su tradicional bigote. Pero vamos a la charla con el autor de Hulk, Aquaman y un largo etcétera.

-¿Cuando y dÓnde naciste?

-Nací en Fort Mead, Maryland. Era una base del ejército... todavía lo es. En realidad mi padre estaba en el ejército en ese entonces, él estaba enrolado y yo nací para el fin de su enrolamiento. Nos quedamos en Fort Mead hasta que yo tuve seis meses y nos mudamos a Nueva York.

-¿Cómo entraste en el mercado del comic?

-Bueno, primero yo siempre fui un fan de los comics, pero la forma en que entré a los comic-books fue por el Departamento de Ventas. Yo estaba trabajando con un editor que se dedicaba a fundirse y me encontré con una mujer llamada Carol Kalish que trabajaba en Marvel, y me pasé al Departamento de Ventas de Marvel Comics. Hasta ese momento había estado trabajando en Departamento de Ventas, mi trabajo era vender libros y a la vez, en los ratos libres escribía, sin pensar que se podía vivir de eso. Pero mientras trabajé para Marvel Comics en un período de cinco años, empecé a tomar trabajos como guionista y eventualmente me volví un guionista de tiempo completo. Eso fue hace.... Dios! ocho, nueve años atrás.

-¿Cuál fue tu primer trabajo profesional en el ámbito de los comics?

-Mi primer trabajo profesional... Bueno, si querés ir bien atrás, la primera cosa publicada que tuvo mi nombre fue como Asistente de Investigación del primer Marvel Universe Handbook. Después con Carol empecé una revista del Departamento de Ventas de Marvel llamada Marvel Age, donde fui el Coordinador Asistente y ella estaba al mando. Pero como guionista de comics, la primera historia que vendí fue una que salió publicada en la Spectacular Spider-Man nº 103, llamada Composed; sin embargo esa no fue la primera que salió editada. Aunque la vendí primero, salió siete meses después que otras historias. Mi primer guión para un comic que salió publicado fue la Amazing Spider-Man 266, un unitario pavo llamado Jump for my Love.

-¿Y te hiciste famoso con Spider-Man en Marvel?

No, en realidad el momento en que empecé a tener reconocimiento fue con mi trabajo en The Incredible Hulk, porque cuando hacés algo año tras año, tras año, empezás a tener una reputación y eso es lo que te hace conocido. La otra cosa que me hizo muy conocido fue cuando escribí X-Factor, porque mucha gente nunca me había oído por Hulk, creían que Hulk era un grandote verde boludo que decía "Hulk smash" todo el tiempo y no eran allegados al personaje; sin embargo, leían X-Factor. Y mi trabajo en X-Factor atrajo un montón de atención sobre mí.

-Creo que la X-Factor nº 87 es una de las mejores revistas de mutantes jamás escrita.

-Guau, gracias. La combinación de mi longevidad en Hulk y mi pasada por X-Factor realmente me ayudaron a hacerme conocido. El otro factor que ayudó fue mi columna en el Comic Buyer's Guide, llamada But I Disgress; el escribir esa columna semana tras semana, tras semana...

- interrupción del Sr.Stan Lee y su señora esposa-

-¿Cuándo empezaste a trabajar con DC?

-El primer trabajo que hice con la DC fue la serie limitada de The Phantom. Yo me estaba volviendo un guionista de tiempo completo y llamé a DC para ver si había una posibilidad de trabajar para ellos y dijeron "Seguro, definitivamente podemos encontrarte algún trabajo" y una de las cosas que me ofrecieron fue la maxi-serie de The Phantom, que sonaba muy tentadora. Una vez que ya era guionista full-time hice The Phantom y después para la DC hice el comic de Star Trek, principalmente porque conozco a Bob Greenberger que fue el coordinador por muchos años y él sabía que yo podía escribir Star Trek...

-También hiciste libros de Star Trek.

-Si, pero esto es antes de los libros. El me conocía de los fanzines de Star Trek en donde ecribía, entonces sabía que yo era capaz de hacer Star Trek. Y ahora hago Aquaman.

-¿Cuáles son los planes futuros para Aquaman?

-Vamos a cortarle la cabeza y reemplazársela por un cuchillo Ginzu. Estamos muy entusiasmados con eso. Después las dos aletas con las que va a rebanar Muppet Babbies.

-¿Van a hacer historias que enganchan con Crónicas de Atlántis?

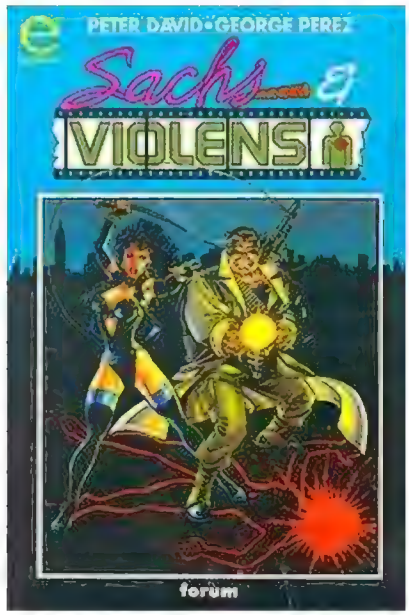
-Si, vamos a hacer historias que retomen cosas de Crónicias de Atlántis, vamos a hacer una historia principal larga involucrando el levantamiento del Sideness, eso es algo que venimos preparando desde el número 7 y finalmente se vuelve lo principal en el número 15. Vamos a introducir nuevos villanos, uno llamado Tin-Net y además vamos a traer un villano de las Crónicas de Atlantis. Vamos a poner en marcha una historia que tardaremos un año en terminar, con lo que vamos a sacudir para siempre el status de Aquaman dentro del Universo DC.

-¿De cuál de tus trabajos estás más orgulloso?

-Varios... Si hablamos de mis trabajos como guionista de comics, algo que me sigue gustando - y es muy raro que a mi me siga gustando algo después de mucho tiempo, porque generalmente yo leo mis trabajos y digo "No puedo soportar esto!"- pero me sigue gustando mucho es Atlantis Chronicles, una serie de siete capítulos que sigo usando como guía inspiradora para Aquaman. Estoy orgulloso de Sachs & Violens porque ese es mi primer trabajo del cual soy dueño y quiero mucho a los personajes.

-¿Pensaste en escribir una segunda parte de Sachs & Violens?

-Probablemente la hagamos, pero no sé cuándo todavía.



-¿Y de cuál de tus trabajos NO estas orgulloso? ¿Cuál detestás?

-No hay ninguno que deteste. Hay algunos que no salieron como debían. Web of Spider-Man 12 [scan especial p. david forum] es una historia que no me gusta para nada. Afortunadamente no es de las que me hacen autografiar. Y después hay varias historias dibujadas por artistas cuyo trabajo no soporto, pero no quiero decir cuáles porque no me gusta señalar a dibujantes en particular... ¿Dije Web of Spider-Man nº 12? Creo que era la 12, quizás fue la nº 11...

-Crónicas de Atlántis, Aquaman, también escribiste La Sirenita, ¿es una obsesión con el agua?

-Si, puede ser.

-¿Para cuándo Hulk con branquias?

-Bueno...

-O con una aleta.

-Heey! Eso ya lo hicieron. [Risas]

-Ahora hagamos un "¿Qué pensás de...?"

-Okey, dale.

-¿Qué pensás de DC Comics?

-Creo que son una compañía que vende comics, con una visión editorial muy seria, una compañía que ha crecido tremendamente debido a la seriedad en el mercado. Hace unos años los comics de Superman no vendían casi nada, hoy Superman es una de las más grandes estrellas del comic y con la línea Vertigo y la Paradox, DC muestra que es realmente muy capaz de llegar a la conciencia de los fans.

-...Marvel Comics?

-Marvel está pasando por una etapa de transición que es muy dura en todos los aspectos; parece que editorialmente, en lo que concierne al mercado de los fans, no puede hacer nada bien, porque hoy en día tanta gente está enojada con Marvel que las ideas, no importa cuán excitantes o interesantes sean, son rechazadas casi de antemano por los fans que creen que es una idea realmente estúpida... aunque sea una buena idea. Está bien, hay muchas ideas estúpidas, también. Pero hasta de las buenas, la gente dice "esa va a ser terrible". Y Marvel va a tener que trabajar realmente muy duro para cambiar esa percepción negativa que los fans tienen de ellos.

-...el Increíble Hulk?

-El ha sido una experiencia muy feliz para mí. Tuve la suerte de tener grandes coordinadores, principalmente Bobby Chase, que ha sido mi coordinadora como por... Dios! los últimos ochenta números. Generalmente tu trabajo es bueno si tu coordinador es bueno, porque él interviene en tu obra... y también tuve excelentes dibujantes en la revista y tuve la libertad para contar las historias que yo quise como yo quise y es divertido trabajar con personajes y verlos desarrollarse a lo largo de los años.

-...tu paso por X-Factor?

-Cuando me ofrecieron escribir X-Factor me dijeron "Hay una noticia buena y una mala: La buena es que vas a escribir X-Factor. La mala es que los personajes son

estos". A los mejores personajes se los llevaron a otros títulos y en ese quedó un grupo de personajes que jamás nadie había pedido ver en un equipo. Teníamos un personaje que no lo conocía nadie, que era un cero total, que era Multiple Man; un personaje que nadie sabía quién era, que era Guido, y un personaje al que no quería nadie, que era Quicksilver. Havok y Polaris no estaban mal, y el único personaje popular que teníamos en la serie era Wolfsbane, pero nadie iba a comprar la revista sólo para ver a Wolfsbane, así que no fue fácil. Fue un desafío.

-¿Qué pensás de Image Comics?

-Creo que Image es un buen concepto, creo que tuvieron problemas en la ejecución y creo que a esta altura, Image está realmente fracturada en términos de cómo manejar a la gente. Hay algunas personas en Image con quienes puedo tratarme y otras con las que no. Hay gente de diferentes ramas de Image que se me acercó pidiéndome que escriba para ellos -ofertas que dejé pasar- y hay otra gente en Image que hace todo lo posible para quebrar esos contactos. Entonces es una compañía muy fragmentada en eso.

-...Erik Larsen?

-Tiene algo personal contra mí, no sé por qué... yo soy tan dulce [en son de joda].

-... John Byrne?

-Creo que John es uno de los tipos más talentosos de la industria, capaz de hacer lo que la mayoría de la gente no puede, que es contar una historia realmente sólida. El problema con John es que a veces él es tan adelantado o innovador que los comerciantes y el público no llegan a apoyarlo, entonces como resultado se echa atrás y vuelve a lo conservador. Por un lado es una lástima y por el otro no puedo decir que sea su culpa. Digo esto desde el punto de vista de alguien que tiene un título en Marvel con un montón de fans que lo siguen.

-.... Frank Miller?

-Es un genio. Me encantó Sin City, hace unos trabajos maravillosos.

-...Neil Gaiman?

-Acabo de desayunar con el viejo Gaiman. Neil es uno de los GRANDES talentos de la industria y de toda la profesión de escritores. Está muy entusiasmado con su nueva serie de televisión y voy a estar ahí para ver cómo sale.

-¿Te parece que en la sociedad hay prejuicios contra el lector de comics?

-En algunas sociedades sí. En Japón está perfectamente aceptado. En EEUU hay una especie de actitud condescendiente, onda que si leés comics, es porque necesitás dibujos. No podés entender una historia a menos que esté ilustrada. Esa es una actitud que me resulta muy estrecha. Sin duda hay prejuicios y creo que gente como Frank Miller, Alan Moore y Dave Gibbons han hecho muchísimo para lograr que la gente piense en el comic como algo más que dibujitos para retardados.

-¿Cómo fue trabajar con Ariel Olivetti en The Last Avengers Story?

-Genial. Era un guión del que yo estaba muy orgulloso, sobre todo por la libertad que me había dado Marvel para masacrar a sus personajes más prestigiosos. Y el trabajo de Ariel me pareció fascinante.

Supo captar perfectamente la idea y el clima del guión. Es un gran artista y me encantaría volver a trabajar con él.

-¿Qué hay en el futuro de Peter David?

-Bueno, voy a autografiar un par de revistas más y después tal vez me vaya a cenar.

-¿Y los proyectos profesionales?

-A ver... Tengo una serie de TV que va a salir por Nickleodeon en enero llamada Space Cases que ya escribí 13 episodios, con ciencia-ficción para chicos, lo cual es lindo, porque va a ser algo más accesible para enganchar a los chicos con la ciencia-ficción. Y ese es mi principal proyecto profesional por ahora. Estoy trabajando en otro proyecto para la pantalla y otras cositas que...

-Y seguís con Hulk y Aquaman.

-Si, sigo con Hulk, Aquaman y Spider-Man 2099, por lo menos hasta el momento, a no ser que hayas escuchado algo ¿Qué escuchaste? ¿QUE ESCUCHASTE? [voz de desesperado]

-No, nada...

-Ah, bueno.

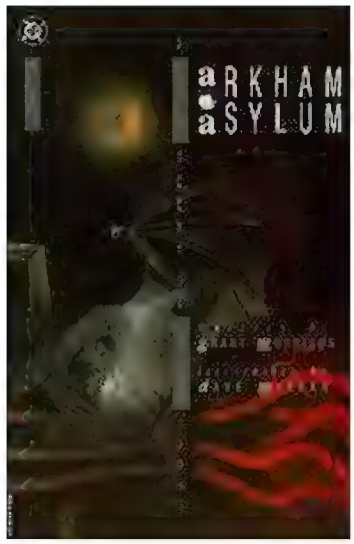
-Listo, muchas gracias.

-No, gracias a vos, chau.»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

▲

ACCORSI, Andrés (1999) y Sebastián Ballesteros y Federico Velasco: "Informe Extra: La venganza de los guionistas", en *Comiqueando*, # 52, Comiqueando Press, Buenos Aires



[Cubierta de *Arkham Asylum* uno de los cómics en los que brillaba con luz propia el excepcional autor, pero también el trabajo del guionista, el inglés **Grant Morrison** en este caso. Cubierta de **Dave McKean / DC Comics**]

«ALLA POR 1992, UN IGNOTO IMPRINT DE LA OSCURA EDITORIAL MALIBU SE SUBIA A LA CRESTA DE UNA OLA IMPARABLE Y ARROLLADORA Y SE APODERABA -AL MENOS POR UN RATITO- DE UNA ENORME PORCION DE UN MERCADO QUE VIVIA SU MOMENTO DE MAYOR ESPLENDOR. ¿LA FORMULA? COMICS SIN GUIONISTAS. PERO LA COSA SE DIO VUELTA: HOY LOS ESCRIBAS SON EL PRINCIPAL ARGUMENTO DE VENTAS DE MUCHOS DE LOS MEJORES Y MAS EXITOSOS COMICS QUE NOS LLEGAN DE LOS EEUU. SI PREFERIS LAS HISTORIAS COPADAS A LOS MUCHACHONES GIGANTESCOS DE DIENTITOS APRETADOS, RODEADOS DE ARMAS MONSTRUOSAS Y YIROS DE IMPOSIBLE ANATOMIA, PONETE CONTENTO, RELAJATE Y DISFRUTA DE

LA VENGANZA DE LOS GUIONISTAS

1. ¿QUIEN QUIERE SER GUIONISTA?

En un medio claramente visual como es el comic, la idea de alguien que se especialice en la faz literaria del asunto es, por lo menos, arriesgada. No es casualidad que, en la historia del comic norteamericano, hayan pasado más de 35 años para que comenzaran a aparecer verdaderos profesionales abocados a esta tarea, casi siempre considerada menor respecto de la del dibujante. Es que, ¿para qué nos vamos a engañar? La identidad de un comic está dada, a simple vista, por el dibujo. Disfrutar del guión, llegar a reconocer estilos de guión y memorizar los nombres de los guionistas, es algo así como una etapa posterior, reservada sólo para algunos. El público en general, reconoce a la historieta por el dibujo y si esta cuenta con más de un autor, recordará casi seguro al responsable de la faz gráfica.

O por lo menos esto fue así hasta la década del '30, cuando irrumpió en escena Lee Falk, creador de Mandrake y The Phantom. El segundo grosso (y la primera super-estrella del guión) fue Stan Lee y desde entonces, la firma del guionista pasó a ser garantía de interés por parte de un creciente grupo de lectores cada vez más exigentes, que empezó a seguir a los autores de comics (de Gardner Fox a Steve Englehart, de Harvey Kurtzman a Steve Gerber y de Archie Goodwin a Chris Claremont) como quien sigue a Tolkien, Asimov o Stephen King. Y ya en los '80, cuando parecía que lo único que podía hacer un guionista era clonar a Stan hasta el infinito o repetir las fórmulas de la EC en comics de monstruitos que ya no asustaban a nadie, desembarcó en los EEUU un tipo cuyo currículum no incluía justicieros enmascarados, ni zombis, ni vampiros. El tipo era Alan Moore y... estaba todo bien: pronto le daría cátedra a todo el mundo de cómo se escriben comics de justicieros, zombis y vampiros, por citar sólo algunos de los géneros en los que descolló, sin importar en lo más mínimo la calidad de los distintos dibujantes que lo secundaron en cada uno de sus revolucionarios emprendimientos.

ISSN: 1579-2811

Y sí, los dibujantes SECUNDARON a Moore. Moore le devolvió al guionista el status de estrella protagónica de la historieta, aquel del que habían gozado (en otras décadas y en otras geografías) el ya citado Stan Lee, Héctor Oesterheld, René Goscinny, Jean-Michel Charlier o Robin Wood. Y este nuevo prestigio, sumado al gran éxito obtenido por el barbado bardo británico, trajo aparejada la irrupción de toda una oleada de guionistas ingleses que, tras recalar mayoritariamente en DC, afianzaron la renovación del comic yanki liderada por Moore. En apenas tres años (entre el '87 y el '90), presenciamos la aparición en el país de los superhéroes de Grant Morrison, Neil Gaiman, Alan Grant, Jamie Delano y Peter Milligan, todos ingleses, todos responsables de títulos de notable calidad y algunos de ellos (Gaiman y Morrison) llamados a ser las estrellas excluyentes de la generación post-Moore.

Los yankis, que tampoco comen vidrio, aprendieron de los ingleses y permitieron una renovación generacional, que le dio cabida a autores con voces más personales y que -sin alejarse demasiado de las fórmulas tradicionales- le dieron al comic de superhéroes el aire que estos necesitaban luego de los potentes embates deconstructivistas de obras como Watchmen, Dark Knight y Bratpack, entre otras. Fue entonces el turno de J.M.DeMatteis, John Ostrander, Ann Nocenti, Peter David, Mark Waid y Kurt Busiek (entre otros, claro), todos ellos miembros de una generación llamada a hacer el aguante frente a lo que se venía. Si creían que la competencia con los ingleses era brava, ni se imaginaban con qué se estaban por enfrentar...

2. MI REVISTA ES UN DIBUJO

La ilustre tradición de historietas de géneros "realistas" a cargo de un sólo autor (aquella que alcanzara la cima con el Flash Gordon de Alex Raymond, el Terry and the Pirates de Milton Caniff y el Spirit de Will Eisner), se esfumó en algún momento de los '50, para dar paso a los equipos creativos donde un autor escribía y el otro dibujaba. A fines de los '60, el movimiento underground recuperó la idea de un autor único y pronto varias luminarias del mainstream (obviamente con Jack Kirby a la cabeza) probaron suerte en esto de escribir sus propias historias. Los primeros éxitos en este sentido se hicieron esperar hasta los inicios de los '80 cuando Frank Miller, John Byrne, Walt Simonson y Howard Chaykin demostraron que algunos grandes dibujantes podían ser también muy buenos autores integrales. El ejemplo cundió más de la cuenta y por cada Keith Giffen, Tim Truman o George Pérez que se proponían (con éxito, claro) crear sus propios guiones, empezaron a aparecer dibujantes sin más condiciones para el guión que su popularidad (como dibujantes) entre los aficionados de la época.

La bomba explotó en Marvel, en 1990: Rob Liefeld, Jim Lee y Whilce Portacio empezaron a participar cada vez más en la creación de las historias que ilustraban para los distintos títulos mutantes y, para no ser menos, Todd McFarlane pidió hacerse cargo de una nueva serie mensual de Spider-Man, donde además de dibujar, escribiría íntegramente los guiones. Los cuatro millones de ejemplares vendidos de esa infausta Spider-Man nº 1 abrieron las jaulas a las fieras: ahora cualquier dibujante de moda se sentía capaz de escribir y los editores, temerosos de perderlos, decían todo que sí. Y ni hablar cuando los dibujantes, convencidos de que no necesitaban guionistas, decidieron que tampoco necesitaban editores. Así surgió Image, la editorial de los dibujantes más hot de Marvel, donde dieron sus primeros pasos como guionistas algunos autores notables (Erik Larsen, Sam Kieth) y otros francamente espantosos, totalmente incapaces de generar historias coherentes y personajes interesantes. El ejemplo cundió fuera de Image y se largaron a escribir comics autores como Alan Davis, Dan Jurgens, Mike Mignola, Art Adams, Karl Kesel, Jason Pearson, Dave Gibbons (aunque por ahora sólo escribió para otros), Kelley Jones, Bart Sears, Joe Quesada y hasta verduleros nefastos como Chris Marrinan o Tony Daniel. Todos afirmaban querer ser el próximo Frank Miller, pero muchos se embarcaban en torpes gestas empresariales, so–ando con los millones de McFarlane, mientras que en varios casos la calidad los emparentaba más con un Liefeld o un Silvestri. El mercado daba para todo, pero estaba la sospecha de que el comic como arte podía subsistir sin aportes como Tribe, Brute & Babe, Wetworks y otros conceptos que -vistos en perspectiva- resultan de una bizarrez casi setentesca.

3. NO ESCRIBE EL QUE TIENE GANAS

Cuando en 1996 Marvel vio fracasar la movida de Jim Lee y Rob Liefeld en los títulos clásicos de la editorial, el sueño de los comics sin guionistas se terminó. El boom grotesco de los primeros años '90 ya era un grato recuerdo y el público que quedaba después del temblor quería otra cosa. O por decirlo de otra manera: ya nadie se acordaba de The Pitt, pero DC seguía amasando fortunas con Sandman. Los autores de "la generación del aguante" volvieron al primer plano, junto con los ingleses y los más dignos dibujantes devenidos en guionistas durante el boom. Y pasó algo grosso: surgieron nuevos guionistas, algunos iniciados tímidamente en Marvel o DC durante la brutal expansión, otros paridos en el under y otros reclutados a las huestes del comic tras haber acumulado mucha chapa en otros medios.

Hoy, once años después de que McFarlane decidiera que estaba capacitado para escribir guiones sólo porque al público le gustaban sus dibujos, todavía aparecen dibujantes que se largan a escribir y a muchos (Phil Jiménez, David Mack, Linda Medley, Gary Frank, Carlos Pacheco, Jill Thompson) les sale bien. Pero también se da otra variante: autores completos que cuelgan el lápiz para especializarse únicamente en el guión, como Brian Michael Bendis, Dylan Horrocks o Ed Brubaker. Es que hoy por hoy, los buenos guionistas son garantía de buenas ventas y no somos pocos los que nos enganchamos con tal o cual serie "porque la escribe Fulano". ¿Estaremos yendo hacia los comics sin dibujantes? Y... algo de eso hay. ¿O me vas a decir que Promethea o Top Ten venden más por los dibujantes que por Alan Moore?

Conjeturas aparte, te invitamos a conocer a los doce guionistas más impactantes del momento, como para que los vayas fichando. ¿Quién de ellos será el próximo Moore? ¿Cuáles quedarán en el camino?¿Qué autores deberían sumarse a esta lista? Como siempre, la última palabra la tiene el lector...

(A.A.) **(...)»**

[leer parte segunda del artículo, con repaso a las trayectorias de varios autores]

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

▲

ISSN: 1579-2811

ACCORSI, Andrés (1999) y Sebastián Ballesteros y Federico Velasco: "Informe Extra: La venganza de los guionistas", en *Comiqueando*, # 52, Comiqueando Press, Buenos Aires (2)

[Cubierta de *Marvel Team-Up* que contiene una historieta escrita por **Michael Bendis** autor perteneciente a la nueva ornada de guionistas de culto. Cubierta de **John Byrne / Marvel Comics. Haga clic en el resto de la imágenes de esta página para obtener una ampliación**]

«(...)

BRIAN AZZARELLO

Relacionado al principio con la industria del comic por estar casado con Jill Thompson, Azzarello comenzó su carrera en Vertigo con la miniserie de Jonny Double, con dibujos del maestro Eduardo Risso. La crítica favorable le permitió a la dupla encarar un nuevo proyecto, 100 Bullets, donde realmente comenzaría a lucirse el talento de Brian. Paralelamente, pero siempre dentro de Vertigo, escribiría algunas historias cortas para Gangland, la miniserie de El Diablo y se haría cargo de Hellblazer junto a Richard Corben

(la primera vez en la historia de la serie sin ingleses en el equipo creativo), a quien después remplazaría el rosarino Marcelo Frusín. En su futuro se viene Banner, una saga protagonizada ppor el Increible Hulk, nuevamente con Corben y Punisher tras la partida de Garth Ennis.

Muy fuertemente vinculado con el género policial, Azzarello resalta la crudeza en sus historias. Estamos ante uno de los guionistas más jodidos del momento, que suele llevar a sus historias por lugares poco comunes y tratar a personajes aparentemente predecibles de manera sorprendente. (F.V.)

BRIAN MICHAEL BENDIS

Se inició en la editorial Caliber, como dibujante y guionista de oscuros thrillers urbanos. Pronto llamó la atención de Jim Valentino, quien se lo llevó a Image, y luego la de Todd McFarlane, quien lo contrató para escribir Sam & Twitch y más tarde, Hellspawn. Como autor completo, sus obras más conocidas son Jinx, a.k.a. Goldfish, Torso y Fortune and Glory. Como guionista la rompe en Powers (junto a Michael Avon Oeming), en distintos proyectos de Daredevil (donde escribió una muy buena saga para la serie regular) y, por supuesto, en Ultimate Spider-Man y Ultimate Marvel Team-Up. Entre sus proyectos se destaca la nueva serie regular de Elektra, donde piensa quedarse apenas seis números.

Bendis se especializa en diálogos muy reales, en climas oscuros y en largas sagas donde el crimen es el protagonista. Lo obsesionan los canas, los detectives y los mafiosos y de a poco, se fue subiendo a la Gran Miller: incorporar a los superhéroes a la temática hard boiled urbana. No todo lo que toca Bendis es oro pero, a pesar de su escasa trayectoria, ya tiene un par de joyas en su haber. (A.A.)

ED BRUBAKER

Otro ex-autor integral, Brubaker empezó en la ignota Alternative Press con su serie Detour y luego pasó por Fantagraphics, que le publicó A Complete Lowlife, su principal trabajo "solista". Su llegada al mainstream se dio en Vertigo, con Scene of the Crime, y de ahí pronto pasó a la poco exitosa serie regular Deadenders. Pero, ya en DC, fue el elegido para tomar las riendas de Batman a principios de este año y acaba de volver a Vertigo con la miniserie de los Deadboy Detectives. Para más adelante, estará a cargo del relanzamiento de Catwoman.

Brubaker es un autor afilado y detallista, también amante de los climas oscuros, de las situaciones cotidianas y de la tradición de la novela negra americana (como dejó muy claro en el excelente Elseworlds titulado Gotham Noir). Habrá que ver si en algún momento cambia la onda de policial urbano, costumbrista y detectivesco por algún otro género... pero si sigue cultivándolo con esta misma calidad, no me ofendo. (A.A.)

WARREN ELLIS

De origen inglés, Ellis desembarcó en Marvel en pleno período de explosión de la bó–iga superheroica post-Image. Sus primeros aciertos fueron Doom 2099, una saga en Thor y sus colaboraciones con Leo Manco en Hellstorm y Druid, mientras que su paso por Excalibur fue más bien olvidable. Pasó también por Ultraforce, DV8 y Vampirella y en el '96 revolucionó por completo la hasta entonces insulsa StormWatch.Ellis encontró su mejor nivel en el '97, con la serie que lo consagró: Transmetropolitan, el actual best-seller de Vertigo, y luego pasó por Wolverine y aportó conceptos a otras series mutantes. El '99 fue otro gran año para Ellis, con un muy buen paso por Hellblazer y dos series de su creación absolutamente fundamentales: The Authority (secuela de StormWatch) y Planetary, en la cual sigue aún hoy. Además, tanto Image como Avatar Press están recuperando varias de sus obras breves (Dark Blue, Lazarus Churchyard, City of Silence, Strange Kiss, etc.) y la primera es la encargada de ofrecernos nuevas miniseries de Ellis, en géneros más cercanos a la ciencia-ficción que a los superhéroes.

Hoy por hoy, Ellis hace lo que se le da la gana, y está bien. Con leer un par de sus obras, queda claro que al tipo le gusta jugar siempre al límite, buscar la veta imprevista por donde zarparse y volarnos la cabeza. Mala leche, descontrol y diversión garantizadas. (A.A.)

GARTH ENNIS

Cuando la revista inglesa llamada Crisis publicó una historia llamada Troubled Souls, escrita por un joven irlandés de tan sólo 19 años, no sabía en lo que se estaba metiendo. Ese tipo siguió escribiendo y laburando ahí y en la revista 200 A.D., hasta que Karen Berger se lo llevó a Vertigo a escribir Hellblazer. Y cuando John Constantine vivía sus mejores aventuras y la serie de Demon en DC se ponía cada vez mas interesante, este pibe va y crea su propio título: Preacher. Ennis pasa a escribir el título más vendido de Vertigo. Poco después comienza la ongoing de Hitman, viejo personaje secundario que inventó para Demon y se larga a escribir miniseries para Vertigo (Enemy Ace, Unknown Soldier), Top Cow (Darkness), Image (Medieval Spawn/Witchblade), Helix (Bloody Mary), Caliber (Dicks) y su nombre aparece en todos lados en menos de dos años.

Ennis es el primer guionista HOT de los últimos años. Su trabajo vende, ya sea una brillante serie en Vertigo o un especial hecho con fritas para Image. Es que el éxito de Preacher lo convirtió en el número uno. Si podemos definirlo de alguna manera, Ennis es el rey del chamuyo. Sus diálogos te meten en la historia, te asombra con sus puteadas y asquerosidades (es el único guionista capaz de mostrar a alguien cogiéndose a la cabeza de Kennedy por el agujero de la bala). Pero son sus diálogos los que te distraen tanto, que aveces te olvidás de que la historia tiene que avanzar. Ese es el problema, el único defecto que tiene este irlandés fascinado con la historia, cultura, guerra, costumbres y ciudades de los norteamericanos. (S.B.)

PAUL JENKINS

Nacido en Londres, de chico quería ser americano. Creció leyendo Superman y Batman. Quiso ser abogado, músico y actor. Pero mientras estaba de gira con una banda por EEUU, consiguió un trabajo en Mirage Studios y terminó escribiendo un número de las Teenage Mutant Ninja Turtles. Trabajó de editor durante años hasta que luego de la San Diego Comic con del '94, consiguio transformarse en el guionista de Hellblazer. Su gran paso vendría de la mano de Joe Quesada y sus Marvel Knoghts, con la miniserie de Inhumans y, posteriormente, Sentry, ambas con dibujos de Jae Lee. A partir de ese momento, Jenkins pasa a ser hot. Escribe Hulk y Peter Parker: Spiderman y mete mano en algunos títulos de Top Cow.

Jenkins es uno de los mejores guionistas actuales, brillante narrador y su principal arma es la caracterización. Se toma el trabajo de analizar y comprender a los personajes que escribe y es el único que entendio que escribir Peter Parker: Spiderman significaba escribir a Peter y no las peleas del arácnido. Su primer número, con Peter Frente a la tumba del Tío Ben (lugar trillado si los hay) es una de las mejores historias de Spidey de los últimos 25 años. Como Rey Midas, todo lo que toca Jenkins se hace oro, sean los Inhumans o el Universo Marvel en Sentry, o el propio Hulk. Si hace lo mismo con The Darkness, temo que debamos comprarla... (S.B.)

GEOFF JOHNS

Como secretario de Richard Donner, tuvo la tarea de rastrear fragmentos perdidos de la película de Superman para su edición en DVD y actualmente se encuentra laburando en la producción de las películas de los Metal Men y del Spirit. Pero su entrada en el mundo de los comics fue por la puerta grande en la editorial DC y con un personaje de su creación, la nueva Star Spangled Kid. Lamentablemente la serie sólo duró 14 números pero Geoff se hizo cargo de la JSA tras la partida de James Robinson y de Flash despues de Mark Waid. Además realizó la miniserie Day of Judgment y está por lanzar la nueva serie de Hawkman.

Con un claro cariño por los personajes, Geoff Johns es un verdadero «continuity cop» que se preocupa por que todo cierre de manera perfecta, retomando plots de hace muchos años atrás, de esos que hacen las delicias de los geeks más hechos crosta. (F.V.)

MARK MILLAR

Escocés, nacido en un monasterio, Millar llega a esto de los comics por obra y gracia de su amigo Grant Morrison a quien conoce mientras trata de estudiar periodismo. Luego de varios trabajos en 2000 A.D. entra a DC para escribir Swamp Thing hasta su cancelación. Mientras tanto, labura con Morrison en Marvel en Skrull Kill Crew y durante los años siguientes ambos realizan trabajos en DC, como Aztek, Flash, y otras cosas como Vampirella. Luego escribiría en solitario Paradise Lost, miniserie de la JLA y toma las riendas de Superman Adventures. Se toma un tiempo haciendo unitarios y especiales, hasta que desembarca en The Authority (y la miniserie de Jenny Sparks) cuando la deja Warren Ellis. Pero el golazo le llega con Ultimate X-Men donde tiene la oportunidad de reinterpretar desde cero la historia de los famosos mutantes. Así es como este hombre que quiso ser psiquiatra, periodista y hasta cura (estudió en el seminario hasta que descubrió el sexo) pudo cumplir su sueño de escribir comics, aunque siga robando con Vampirella.

Si bien a simple vista, Millar parece un guionista adulto, de la escuela de Moore (que de hecho lo es), pero también es un cebado de los superhéroes. Sus historias combinan el horror y el humor. Swamp Thing, por ejemplo, lleva a los lectores a lugares horribles, les da un descanso y vuelve a algo más siniestro aún (con toques de Borges y todo). En los títulos de superhéroes sigue usando esa mala leche (sobre todo en Authority) y maneja brillantemente a los personajes. Millar es tan sólo un cebado que escribe muy, muy bien. (S.B.)

GREG RUCKA

A pesar de su corta edad, Rucka llegó al comic por la puerta grande, apoyado en el éxito de sus novelas policiales (Finder y Keeper). Lo descubrió Bob Schreck, con lo cual su primer trabajo, Whiteout, fue en Oni Press, y cuando Schreck pasó a DC, Rucka lo siguió para convertirse en autor de varios episodios centrales de Batman: No Man's Land y luego en el guionista titular de Detective Comics. En el medio la pegó con la miniserie de Batman/ Huntress (en la que se luce The Question) y con Meltdown, la segunda saga de Whiteout, de nuevo en Oni y con la carismática Carrie Stetko como protagonista. La misma editorial lanzó recientemente la serie de espías Queen & Country (cuya protagonista fue presentada en Whiteout) y ahora Rucka prueba suerte también en Marvel, con una saguita para Tangled Webs (dibujada por Risso) y los seis números de Elektra posteriores al arco argumental con el que Bendis inaugura la serie. Para más adelante... una novela gráfica de Wonder Woman y... más Question!

Como Bendis y Brubaker, Rucka viene del policial y es un maestro del realismo, los diálogos convincentes y los personajes más humanos que te puedas imaginar. Si te gustan los misterios, los crímenes y los climas densos, seguilo de cerca. (A.A.)

KEVIN SMITH

Cuando comenzó su carrera en el cine, Smith se dio cuenta de que la única manera de que alguien filmara sus guiones es que los hiciera él mismo. Así vendió su colección de comics y filmó Clerks, su primera película. Después vendrían Mallrats, Chasing Amy y Dogma. Mientras tanto, con ayuda de su amigo Matt Wagner publicaba su primera historieta en el ni1 de Oni Double Feature. Después vendrían el unitario de Clerks, el especial de Navidad, la miniserie de Jay y Silent Bob, la adaptación al comic de la escena de Clerks que nunca se pudo filmar y otro número de Oni Double Feature pero esta vez junto a Mike Allred, todo esto dentro de Oni Press. Además escribió una saga fabulosa de Daredevil y actualmente se encuentra haciendo Green Arrow junto a Phil Hester. Proyectos para el futuro hay varios, entre ellos el estreno de su nueva película Jay & Silent Bob Strikes Back y ya en el campo del comic, afirma que le gustaría hacer algo con el Doctor Strange.

Humor grosero, diálogos brillantes y una gran caracterización de personajes definen el estilo de este guionista que tiene mucho para dar. (F.V.)

J.M. STRACZYNSKI

Otro llegado al comic con un gran éxito en otro medio. El maestro "Stratosky" es nada menos que el creador de Babylon 5, la compleja y cautivante serie de ciencia-ficción que le voló el (Capitán) quincho a muchos adictos a Star Trek. "Stratosky" inició su cruzada comiquera en Top Cow, con la también compleja y cautivante Rising Stars, y recientemente sumó otras dos joyas a su corona: Midnigt Nation (una de las dos o tres mejores series del mercado actual y, sin duda, lo más grosso que publicó Image en su vida) y Amazing Spider-Man, donde junto a John Romita Jr. demuestra todos los meses que hay vida después del clon (e incluso después de Howard Mackie). En materia de proyectos futuros, Straczynski fue elegido para lanzar el nuevo comic de G.I.Joe, esta vez en Image.

Sofisticado y contundente a la vez, Straczynski se especializa en sagas largas y complejas, abiertas a más de una interpretación y pobladas de personajes de enorme humanidad, que se trenzan en relaciones tan ricas y profundas como las de la vida real. Los comics de "Stratosky" te estimulan tanto el intelecto como la emoción y eso los hace geniales. (A.A.)

JUDD WINNICK

Conocido publicamente por ser uno de los protagonistas de la segunda temporada de la serie de television MTV: The Real World, Judd comenzó su carrera en Oni como artista integral con la primer miniserie de Barry Ween: Boy Genius y la novela gráfica Pedro and Me, en la que cuenta su relación (de amigos) con Pedro, el homosexual de Real World y cómo lo afectó su muerte.

En la actualidad se encuentra escribiendo Green Lantern, la tercera miniserie de Barry Ween y Exiles, la continuación de Blink, para Marvel. Buena caracterización de personajes, mala leche, groserías y personajes secundarios homosexuales marcan el estilo de este promisorio guionista. (F.V.)

MIRANDO LAS ESTRELLAS

por Neil Gaiman

En el principio, y muy frecuentemente desde aquel entonces, el comic fue percibido como un medio orientado al dibujo. Pero cuando los guionistas tienen la influencia suficiente, pueden cambiar muchísimo el estado de cosas y convertirse en grandes estrellas. El primero fue, por supuesto, Stan Lee. Stan creó un nuevo vocabulario para los comics. Si uno vuelve ahora a leer el material de Stan, los diálogos parecen comunes y en general los argumentos más interesantes eran los que creaba en conjunto con Jack Kirby, o con Ditko. Pero Stan se convirtió en la cara de la Marvel y, por ende, en la primera super-estrella. Recuerdo cuando era chico, leer en el diario "Stan Lee viene a Inglaterra". Daba una charla y 2000 personas iban a escucharlo... y esas cosas. En retrospectiva, resultó que Stan Lee era igual de importante para el comic que Jack Kirby, pero uno notaba las diferencias entre Jack Kirby sólo (con ideas increíbles y la total incapacidad de escribir diálogos que pudieran ser dichos por persona real alguna en época alguna de la historia de la Humanidad) y Stan con Jack.

Alan Moore y Frank Miller surgieron más o menos en el mismo momento. Cuando Frank escribió Daredevil: Born Again pasó de ser el dibujante/ guionista estrella a ser además una estrella del guión. La gente compraba los comics porque los escribía Frank y aunque trabajaba con David Mazzucchelli... la gente no se desesperaba porque dibujaba Mazzucchelli, sino porque escribía Frank. Y pronto justificó este status, porque su trabajo como escritor fue magnífico.

Los dibujantes estrella son tan viejos como el comic y van a existir mientras exista el comic. Mientras haya autores interesantes, con algo nuevo para decir. El guionista estrella tiende a ser menos frecuente y sospecho que, si existe esta nueva tendencia de los guionistas estrella, probablemente se queme rápido, como se quemó aquella extra–a movida de los años '92 al '94, cuando de pronto, una legión de dibujantes (incluyendo a algunos realmente malos) se convirtieron en estrellas, sólo porque existía un estado masivo de obsesión, donde todo el mundo se preguntaba "¿Quién será la próxima gran estrella? Dale Keown, o el que venga". Y aparecieron estos muchachos que eran dibujantes de superhéroes competentes de nivel promedio y, en algunos casos, dibujantes de superhéroes competentes por debajo del nivel promedio. No hablo de Rob Liefeld, hablo de esos chicos que fueron famosos media hora y de los cuales nunca se volvió a hablar. Esos chicos que trabajaban para el estudio de Rob Liefeld y tuvieron su media hora de fama, cuando alguien dijo "El es el próximo furor!". Y si ahora hiciéramos una lista de los autores más famosos... nadie los incluiría. Tuvimos muchísimos "dibujantes estrella" que hoy nadie recuerda y que no figuran más que en las guías de precios.

Creo que si nos ponemos obsesivamente a buscar nuevas estrellas entre los guionistas de hoy, vamos a terminar con un montón de escritores que, sin ser ni Alan Moore ni Frank Miller ni Grant Morrison, son autores competentes... a los que nadie recordará dentro de unos años. Es probable que entre ellos haya alguno que evolucione hasta ser el próximo Alan Moore, o Frank Miller. Pero sería raro.

Prefiero no dar nombres, me parecería injusto. Pero entre los guionistas en los que se centra este informe, veo a varios que tal vez lleguen a ser grandes y a algunos que hoy por hoy son muy buenos, pero que temo que pronto se pueden agotar. El problema es que, para vivir de escribir comics, hay que escribir muchísimos comics, a menos que estés loco. La opción loca es decir "Voy a escribir un sólo comic por mes, que me lleva todo un mes de trabajo, y se va a seguir reeditando para siempre y voy a ganar 100.000 dólares por año de derechos de autor, para siempre". Pero somos pocos los que creemos sensata la política de escribir un sólo comic por mes y vivir con los u$ 2000 que pagan por un guión. Lo que hice yo, es lo que para casi todos es una locura.

Lo razonable parecería ser escribir cuatro o cinco guiones por mes. Se puede incluso escribir un guión por día, pero difícilmente salga algo muy bueno de entre

todo eso. Y muchos de estos muchachos se van a agotar muy rápido. Un día se van a encontrar sin nada más para decir, sin siquiera haber tenido la oportunidad de hacer obras de calidad, lo cual me parece el principal problema. Si lograran quedarse en un mismo lugar y trabajar en una misma idea durante un tiempo, sus posibilidades de crear obras de calidad mejorarían notablemente.»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

ISSN: 1579-2811

ACCORSI, Andrés (2001): "Reportajes: Mark Millar", en *Comiqueando*, # 51, Comiqueando Press, Buenos Aires

[Cubierta de *YoungBlood* reciente proyecto de **Mark Millar**. Cubierta de **Lob Liefeld**]

«TODAVIA NO TIENE 30 AÑOS Y YA ES EL GUIONISTA MAS EXITOSO DEL MERCADO AMERICANO. ES ESCOCES COMO GRANT MORRISON Y ALAN GRANT, AMA A LOS SUPERHEROES CLASICOS COMO KURT BUSIEK Y MARK WAID, Y CADA TANTO SE ZARPA MAL COMO WARREN ELLIS Y GARTH ENNIS. DE SU INJUSTAMENTE IGNORADA ETAPA EN SWAMP THING A SU ARROLLADOR SUCESO EN THE AUTHORITY Y ULTIMATE X-MEN, ESTE ES EL FENOMENAL MARK MILLAR

AA: La primera vez que escuché tu nombre fue cuando te hiciste cargo de Swamp Thing junto a Grant Morrison. ¿Tu historia profesional comienza ahí, o hay trabajos anteriores?

MM: Muy poco, y además en revistas británicas de esas que los norteamericanos no conocen. Mi objetivo fue, desde un principio, el mercado americano, porque la industria del comic en el Reino Unido es un desastre. De la mano de Grant logré entrar en 2000 A.D. que, dentro de todo, es la revista más decente, donde trabajaron algunos de los héroes de mi infancia, y ahí, después de mucho hinchar las pelotas, me recibieron muy bien, durante un tiempo me dieron mucho trabajo. Pero lo mío era llegar a EEUU, como mi ídolo Alan Moore. El Swamp Thing de Alan fue uno de los primeros comics que me voló la cabeza y que me hizo ver que se podían hacer cosas magníficas en los comics, que no había por qué tomárselo en joda y producir basura para nenes tontos. Después me enganché con Watchmen, con el Dark Knight y todo eso, pero lo que me decidió a querer ser guionista de comics fue el Swamp Thing de Alan. Por eso, cuando surgió la posibilidad de trabajar para DC nada menos que en Swamp Thing, yo no lo podía creer.

AA: Pareciera que, tal vez por las pocas ventas, te daban muchísima libertad en esa serie...

MM: Sí, de entrada quedó en claro que lo mío iba a ser el cierre de la serie regular de Swamp Thing. Desde el primer día planeamos todo con Stuart Moore, que era el coordinador, como un gran arco argumental de tres años de extensión, y no importaba qué tan complejo resultara. De hecho, a medida que pasan los números, se va haciendo más complejo, entran en escena más personajes, más conceptos, incluso más planos de realidad. Stuart decía que terminó siendo algo bastante enkilombado, incluso para estar escrita por un británico (risas).

AA: Hay varios personajes en tu etapa de Swamp Thing que parecer réplicas de personajes de DC: hay una especie de Spectre, una especie de Alan Scott, y así. ¿Vos decidiste no usar a los originales o te lo impusieron?

MM: No, yo quería usar a los originales. Imaginate: era mi primer trabajo en DC, tenía todos esos personajes magníficos para jugar! Pero Stuart me convenció de que no, de que era mejor dejarlos al margen. Era la época en que Vertigo se esforzaba por mantenerse apartada del Universo DC... y bueno, yo lo entendí. No me pareció tan mal, no me enojé, ni nada. Era parte de las reglas del juego entre los editores y los guionistas de ese entonces. Y un poco porque esta política no convencía mucho a nadie, en Vertigo se empezaron a desarrollar historias y series totalmente unitarias, fuera de todo universo y no sometidas a ninguna política editorial de DC, ni nada. Pero en ese momento sí, me habría gustado poder jugar con todos esos juguetes.

AA: Tu último arco en Swamp Thing, donde él se transforma en la Tierra, es el más difícil de encajar en cualquier tipo de continuidad, ya sea de DC, de Vertigo o de lo que sea, porque al ser un impacto tan grande, debió haber tenido consecuencias en todos los otros títulos. ¿O no era esa tu idea?

MM: Ehhh.... me gusta bastante esa onda, de poder hacer cosas monumentales sin pedir permiso. A mí me molesta la continuidad. Me molesta la idea de... no sé, para mí, la continuidad es la lógica interna de una historia. Si la historia tiene un sentido, esa es tu continuidad. Si viene Galactus a destruir New York, los Cuatro Fantásticos le hacen el aguante solos, no tienen por qué venir Hulk, o Thor a pelear con Galactus. Cuando el Dr. Doom amenaza a alguien, no tienen por qué meterse todos los demás. Eso es lo que me molesta de la continuidad. Es forzar la interacción, cuando cada personaje podría estar muy tranquilo, combatiendo cada uno a sus enemigos. Mirá si la Justice League fuera en socorro de Superman cada vez que Superman se mete en un problema... respetaría la continuidad, pero le sacaría la gracia a la historia. Creo que cada guionista se tiene que concentrar en su revista, y si lo que vos escribís puede afectar a otra serie... que se haga cargo el guionista de la otra serie, si tiene ganas, si le parece que eso enriquece de alguna manera su propia historia. Pero me parece que hay que evitar el crossover entre los personajes, no me parece algo esencial para que las historias funcionen.

AA: Durante tu época en Swamp Thing colaboraste también con Grant en The Skull Kill Krew, para Marvel. ¿Por qué fue el único aporte de ambos a la editorial?

MM: Con Grant llevamos muchos proyectos. Fue un momento difícil, en el que a Marvel se le estaba terminando una época de enorme éxito, más o menos del '88 al '93, y era un momento raro para trabajar en la industria. Creo que ese año redujeron a la mitad la cantidad de coordinadores y de nuevo la redujeron al año siguiente. Ahí voló el que iba a coordinar nuestros tres o cuatro primeros proyectos para Marvel. Y algunos de los coordinadores que vieron nuestro material querían meter tanta mano en las historias, que ya no iban a ser más nuestras historias. Pero bueno, eso es típico en la vida de un freelancer. Incluso a veces uno escribe algo que está bien, pero que no es lo que uno quería escribir, sino lo que decidió el coordinador, y después el material no logra encontrar un público, y uno no sabe si el producto no era el apropiado, o si no iba acorde con lo que exigía la editorial, o qué.

AA: Seguimos con Grant: en el '96 te tocó finalmente jugar con el Universo DC junto a él tanto en Aztek como en tu paso por Flash. ¿Te gustó?

MM: Sí, lo de Aztek fue un poco frustrante, por la cantidad de ideas copadas que teníamos y que no llegamos a desarrollar cuando DC decidió cancelar la serie. Pero me gusta, me parece un buen trabajo. Y en Flash, en realidad nunca llegamos a trabajar juntos con Grant. Estábamos los dos tan tapados de trabajo, que encontrarnos para tirar ideas y escribir juntos se hacía cada vez más difícil. Fue la época en la que aceptamos cualquier cosa, todos esos números de Vampirella, Pantha... crossovers extraños entre todas las bad girls que se te ocurran (risas)... Fue un año de muchísimo trabajo, locos por las fechas de entrega. Por eso, el intercambio de ideas en Flash fue mínimo y cada uno trabajó por su lado: uno escribía tres números, el otro escribía otros tres y así.

AA: Me llama la atención que, una vez cancelada Swamp Thing, no te hayan ofrecido otra serie en Vertigo. ¿Cómo fue eso?

MM: Nada, que yo quería jugar en el Universo DC. Empezar a escribir comics de superhéroes y llegar, en algún momento, a escribir Superman. En ese momento mi objetivo era escribir Superman y me pareció que las posibilidades mejoraban si me iba de Vertigo. Ni bien terminé Swamp Thing me ofrecieron crear algo que fuera de mi propiedad, como cuando Garth (Ennis) dejó Hellbazer para crear Preacher. Y yo dije "Gracias, lo voy a pensar para más adelante, pero lo que yo quiero es escribir Superman".

AA: Y finalmente te dieron Superman Adventures, y de ahí pasaste a un título de la continuidad oficial...

MM: Sí... fue medio raro. Lo primero que escribí fue un prestige de Superman, que nunca se publicó. Lo programaron varias veces, pero el dibujante (Dave Johnson) jamás entregó a tiempo. Y bueno, con esa excusa iba a menudo a la oficina de Superman y me parecía que de todas las series, la más interesante era Superman Adventures, porque te pagan por lo menos lo mismo que si escribís cualquier otro título de Superman, pero no tenés que tratar con todos los demás guionistas, ni con toda la continuidad que van armando los otros tipos que escriben Superman, los personajes secundarios y demás... que es lo que menos me interesa de Superman. Por eso Superman Adventures fue un gran placer para mí, nunca me exigieron que hiciera nada que yo no quería hacer.

AA: Más o menos de esa época es Paradise Lost, tu miniserie de la JLA...

MM: Uh... eso fue un kilombo.

AA: Esa la dibujó Ariel Olivetti, un autor argentino, amigo de la casa...

MM: ¿Si? Igual el dibujo estaba bien, me gustó... Y el guión... no sé... a alguien le debe haber gustado, porque es mi trabajo que más vendió de todo lo que hice en DC... creo que pasó los 95.000 ejemplares, supongo que porque en ese momento la JLA era lo máximo. Pero bueno, el guión lo supervisó primero un coordinador y después lo vio el coordinador de la JLA, que me lo hizo cambiar. El segundo capítulo lo tuve que re-escribir por completo y el primero, que ya estaba aprobado, me lo hizo cambiar cuando entregué el segundo con los cambios que me habían exigido. Al final, terminó siendo algo tan distinto de lo que yo tenía ganas de escribir, que pedí que fueran tres episodios en vez de los cuatro que se habían planteado de entrada, para terminarla rápido, del modo más sencillo y comunardo posible, y olvidarme de todo ese despelote.

AA: A principios de 2000 o fines del '99 te convertiste en el segundo guionista de The Authority, cuando Warren Ellis dejó la serie. ¿En qué difiere tu enfoque de la serie del de Warren?

MM: Ehhh... es difícil, pero tiene la ventaja de ser una serie relativamente nueva. En Superman, no podés imponer tu visión personal, porque es una serie que se viene escribiendo hace sesenta años. Con Authority sí, pero yo no quería joder demasiado, ni pegar grandes sacudones, porque no había nada demasiado establecido... iban 12 números, nada más. Además, me encanta lo que hizo Warren, con lo cual sería una estupidez cambiar sólo por el hecho de cambiar. Me gusta eso que hacía Warren, de meter mucha viñeta-página, ese tono muy grandilocuente, el formato de sagas de cuatro partes... Así que decidí conservar todo lo que me parecía copado. De todos modos, cuando se publique el final que tengo pensado para mi etapa, no va a quedar nada igual que cuando empecé. Y lo que me parece que Warren dejó apenas esbozado en Authority, es el hecho de que hay otros superhéroes a los que la actitud del grupo no les debe caer nada bien. Y de eso me agarré para arrancar hacia otro lado.

AA: Tu primer arco, donde se machacan con esas réplicas de los héroes de Marvel, me hizo acordar muchísimo a Marshall Law, que se especializaba en boletear y torturar superhéroes, pero en joda...

MM: Exacto. Sos el primero que se da cuenta de dónde me lo afané (risas). A mí me encanta Marshall Law, soy fanático a muerte de Pat Mills, el guionista que lo escribía. Tuve la suerte de trabajar con él cuando estaba en 2000 A.D., y es un maestro total.

AA: Decías recién que los personajes de Authority no estaban tan establecidos, pero hay varios que tienen una cierta tradición en el Universo WildStorm. ¿Te familiarizaste con esa historia previa?

MM: Si, sí. Por suerte, en los números de Warren se recapitula todo lo que pasó en StormWatch antes de que él llegara, así que zafé de leer todo lo anterior a Warren que, según me contaron, es horrible (risas). Pero yo no había leído nada y la gente de WildStorm me mandó sólo lo de Warren, así que eso es lo que estudié. Me lo tuve que leer todo de un saque, el mismo día, porque me estaban corriendo con las fechas de entrega. Quedé más boludo que antes (risas), me volví loco tratando de pescar detalles, de memorizar los nombres y cualquier otra cosa que pareciera importante... ya al final tenía alucinaciones (risas). Pero me encantó, lo de Warren Ellis es realmente brillante.

AA: Ahora estás de nuevo en Marvel, con Ultimate X-Men y un par de proyectos para los Marvel Knights. ¿Qué nos podés contar de esto?

MM: Lo de Marvel Knights es algo muy tranqui, muy relajado. Un día me llama Joe (Quesada) y me dice "¿Te coparía hacer, en algún momento, algo para Marvel Knights?". Yo hacía más de un año que no lo veía, llevaba años sin acercarme a Marvel... ni el e-mail de Joe, tenía. Pero me interesó, quedamos en que él me va a proponer una serie y yo, si puedo, me voy a hacer cargo. En un momento se barajó la pósibilidad de hacer Nick Fury, pero no nos convencía del todo, sobre todo por algunas cosas que hicieron con el personaje en otras series y que tendríamos que respetar... y porque no es un personaje muy vendedor. No es que uno haga todo por la plata... pero es algo a tener en cuenta. Igual, ya estamos conversando acerca de otro proyecto, del que no te puedo contar nada. Simplemente que cuando me lo ofrecieron, no lo podía creer, y que el dibujante es impresionante. Faltan varios meses para que arranque, de todos modos. Y el propio Joe fue el que me propuso para Ultimate X-Men, cuando Brian Bendis la rechazó.

AA: Utimate X-Men me parece una jugada muy interesante de Marvel: salir agresivamente a captar lectores que habitualmente no leen X-Men por los casi 40 años de historia previa, la continuidad retorcida, las sagas dispersas en múltiples títulos, los cientos de personajes y demás. ¿Cómo ves este desafío? ¿Te sentís capaz de traer gente nueva sin apelar a los típicos recursos que vienen mostrando los títulos mutantes hasta ahora?

MM: Creo que Marvel está en una posición muy delicada. Tiene a los personajes más famosos del mundo, pero se está fundiendo. No puede salir de la mecánica de tratar de venderle a los chicos de los colegios secundarios y no mucho más. Eso es una locura y los ejecutivos lo ven, a medida que ellos mismos se van quedando sin trabajo. Y me parece que los comics nunca fueron mejores que ahora. Te lo digo desde el punto de vista creativo, con total sinceridad. No creo que Marvel haya tenido nunca un guionista mejor que Garth Ennis, o que Paul Jenkins, o Grant Morrison, o cualquiera de esos, hay un montón de tipos muy interesantes. Entonces, ¿por qué les va mal? Porque la gente que está a cargo de la empresa hace mal su trabajo. Pokémon no es ni la mitad de bueno que Fantastic Four, o que los X-Men, u otros personajes creados por Jack Kirby... y los pibes se apu–alan unos a otros por una figurita de Pokémon. ¿Por qué no se apuñalan por los Fantastic Four? (risas). Por eso creo que las compañías tienen que hacer algo al respecto. No puede ser que los grandes capos, los que mueven la plata grande, se crucen de brazos en sus hermosas oficinas de New York, mientras observan cómo desaparece el mercado y se les muere el negocio. Como creador, es frustrante, porque uno ve a todas estas revistas de autores copados matándose por un lugar en este mercado... y no puedo creer que vendan, como mucho, 40.000 ejemplares. Podrían vender, qué sé yo... diez millones. Hay novelas de mierda que venden cinco millones de ejemplares, ¿por qué no puede venderlos un comic? Es lógico que quieran encarar más agresivamente al mercado. Yo hace... cinco años que espero una movida como la de Ultimate

Marvel. Era hora de que alguien se bancara con el bolsillo lo que dice con la boca y saliera a hacer lo que las editoriales deben hacer, que es vender sus productos. Y Marvel imprimió seis millones de cada número uno de Ultimate y salió a venderlos en lugares donde resulta inteligente vender comics... en librerías, comiquerías, jugueterías, supermercados... Y el tema de eliminar la historia previa sin duda va a traer, por primera vez en varias generaciones, una nueva oleada de público, porque antes era imposible engancharse, y nadie nace siendo un especialista. Primero hay que traer al público general y después, los que decidan cultivar este hobby, se irán convirtiendo en especialistas. Si no, es una locura. Se pueden ofrecer las dos variantes a la vez, incluso: cuando uno se ceba mal con los comics, como me pasó a mí, y decide que se quiere gastar fortunas en esto, puede optar por la comiquería. Hay que aprender de los traficantes de droga: primero van a los colegios, venden la droga barata y eventualmente, los pibes terminan saliendo a robar para conseguir droga. Y eso hay que hacer con los comics: vender muy barato un producto pensado para el público general y después, ir llevando a los adictos a la comiquería.

AA: Ahora que te veo tan entusiasmado con la movida Ultimate en Marvel, ¿le dijiste adiós por un tiempo al Universo DC?

MM: No, es un adiós para siempre. Mi despedida fue el numerito de la Justice League para el evento de Silver Age. Me encantó hacerlo, sobre todo porque el protagonismo se lo llevaban los villanos, pero eso es lo último que voy a hacer para DC. Me parece que en Marvel están pasando cosas mucho más interesantes. En el Universo DC ya no hay nada que me interese. Me gusta lo que está haciendo Mark Waid en la JLA, es bárbaro, pero porque lo hace Mark. Pero me parece que DC no tiene nada para ofrecer en comparación con todo el material interesante que está sacando Marvel. Yo sé que Alan Moore y Neil Gaiman y Grant Morrison hicieron trabajos fabulosos con los personajes de DC, y un poco por eso faltan 10 ó 15 años para que se puedan volver a hacer historias interesantes con esos personajes. En cambio, en Marvel, ¿cuánto hace que no leés una historia grossa de los Fantastic Four, o de Spider-Man? ¿O de X-Men? Hoy por hoy, DC me ofrece resucitar a cualquiera de sus personajes semi-olvidados para hacer lo que se me dé la gana, como hizo Grant con la Doom Patrol, Animal Man y eso. Pero, entre relanzar un personaje olvidado de DC y relanzar a los personajes más famosos de Marvel, con total libertad y con todo el apoyo que te puede brindar Marvel... me quedo en Marvel, sin duda. A nivel creativo, mientras esté Joe Quesada, no vamos a tener ningún problema. El trato que ofrece Marvel es mucho mejor, por eso Joe se está llevando a los mejores autores.

AA: ¿Tenés algo definido de aquella serie de tu propia creación que te ofrecieron en Vertigo cuando terminó Swamp Thing?

MM: No, todo lo que se me ocurrió últimamente y no metí en ninguno de mis comics, lo guardé para una serie que estoy desarrollando para televisión, en Inglaterra. No sé cuándo, pero espero que se concrete. Y en cuanto a comics, quiero darle con todo a los superhéroes. Hace mucho que no leo comics de superhéroes que me vuelen la cabeza. De todos modos, con la gente de Vertigo está todo bien, amo a Karen Berger y a todas las coordinadoras, son gente fabulosa. Me siguen ofreciendo hacer algo, pero sigo diciendo que no. En una de esas, me convencen para un one-shot de 48 páginas del Phantom Stranger, que es un personaje que a mí me fascina, con los chicos que dibujaron Veils. Veremos qué pasa.

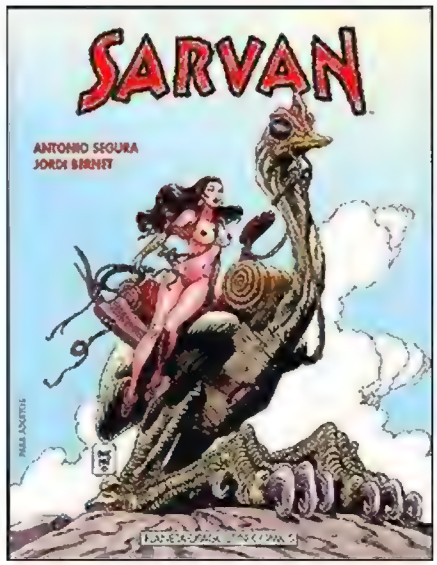
AA: Bueno, Mark, mil gracias.

MM: A vos!.»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

▲

FERNÁNDEZ, Norman (2001): "Reportajes: Antonio Segura", en *Comiqueando*, # 53, Comiqueando Press, Buenos Aires



[Cubierta de la edición de Planeta DeAgostini de *Sarvan*, escritas por **Antonio SEgura** y dibujadas por **Jordi Bernet**, que es el autor de esta imagen]

«REPORTAJES: Antonio Segura

ANTONIO SEGURA ES GUIONISTA. UN CONTADOR DE HISTORIAS POR VOCACION Y, AFORTUNADAMENTE PARA NOSOTROS LOS LECTORES, DE PROFESION. EN SUS VEINTE AÑOS DE TRAYECTORIA, HA GENERADO ALGUNAS DE LAS SERIES MAS IMPORTANTES DEL COMIC EUROPEO DE LAS ULTIMAS DECADAS, COMO HOMBRE, KRAKEN Y BURTON & CYB. LO QUE SIGUE ES EL RESULTADO DE LA CONVERSACION QUE MANTUVIMOS EN UN MOMENTO DE DESCANSO DE LA ESCRITURA DE LOS GUIONES DE TEX, EL GRAN CLASICO ITALIANO, EN LA QUE ESTA ENFRASCADO EN ESTOS MOMENTOS. POR SI NO LO CONOCES, TE PRESENTAMOS A UN GRANDE. ESTE ES ANTONIO SEGURA

NF: Antonio, ¿cómo te metiste en este negocio?.

AS: Todo comenzó a mediados de los años '80. Escribía cuentos de ciencia-ficción. Subía a las azoteas por la noche con la esperanza de ver deslizarse un OVNI por el cielo. Devoraba biblioteca tras biblioteca. Me enrolaba en la tripulación del Capitán Ahab y navegábamos en el Pequod tras la huella dejada en los océanos por Moby Dick. Resumiendo, era un tiempo en que soñaba más que de lo que vivía. Pero aquella especie de locura dio sus frutos. Un extraño personaje, rico, antiguo traficante de pieles y colmillos de elefantes en el Congo, un enamorado de los tebeos (comics), me propuso participar como guionista en una revista que estaba proyectando. Acepté encantado y fui presentado a José Ortiz, Luis Bermejo y Leopoldo Sánchez, tres dibujantes de Primera División que buscaban iniciar la aventura de crear su propia obra de autor y para ello necesitaban un guionista inexperto, no profesional, un bárbaro con imaginación, no contaminado por los "vicios" del mercado. Diseñé para ellos una revista que funcionara en su conjunto como una reflexión sobre tres etapas históricas de la humanidad, creando a la vez tres personajes que eran sus vehículos narrativos: En Hombre, la Tierra sufría un colapso total, retornando a una especie de Edad Media, cuando diferentes guerras y la carencia de energía arrasaban nuestra civilización. En Bogey, reconstruída una nueva civilización, conquistábamos las estrellas al mismo tiempo que volvíamos a incidir en todos los errores que nos habían destruído en el pasado. Y en Orka, una Humanidad dispersa por cien universos lucha por sobrevivir a la Dictadura de la Compañía (una multinacional en su máxima extensión de poder). Orka, judío, un Angel de la Muerte les ayuda en su rebelión contra la Compañía. Pero el Rico y Extraño Personaje se declaró insolvente una noche de vino, y los implicados en su sueño dijimos "Ohhhhhh!!", como niños que oyen explotar su globo de colores. Más, ya había una historia dibujada de Hombre y la presentamos al Gran Señor de los Editores Españoles de aquellos años, a Josep Toutain, el cual, tras leerla, declaró con voz profunda que

ISSN: 1579-2811

"era el peor guión que jamás había leído en su larga carrera profesional". Ni José Ortiz ni un servidor nos rendimos. Al revés, dedujimos que si el editor más importante de España había demostrado tal horror por nuestra historia, era porque habíamos creado algo nuevo, fresco, rompedor y revolucionario. En pocos meses Hombre, Bogey y Orka se publicaban en España a través de otro gran editor, Rafael Martínez, de Norma Editorial. Y en pocos años Hombre y Bogey se paseaban por todas las publicaciones de este pequeño mundo. ¿Cuál fue nuestra "pequeña e ingenua" revolución?. En España, en aquellos años, grandes dibujantes, potentes guionistas para poder facturar a fin de mes, se veían en la obligación de crear historias muy Infantiles, de Héroes Puros y Heroínas Castas, de historias desnatadas destinadas al mercado Anglosajón. Hombre, Bogey, quebraron el muro de contención y rápidamente Manfred Sommer, Jordi Bernet y Sanchez Abulí con su genial Torpedo y otros muchos más, empezaron a contar verdaderas historias para adultos, sin olvidar que los niños son también adultos mal informados a los que hay que informar. El que todos nosotros, los "rompedores", pusiésemos de moda el comic español en el resto de Europa, es una buena coartada para mi teoría.

NF: Sigamos haciendo un poco de historia, y ya que has mencionado una serie de autores como Ortiz, Leopoldo, Bernet, Sommer, ¿cómo se volvieron a reunir en la revista Metropol? Y aún más, ¿qué fue, o quiso ser, Metropol?

AS: Ya habían pasado unos años. Ganábamos plata, pero seguíamos trabajando para los Grandes Editores. Y decidimos volver a intentar crear nuestro propio Paraíso Terrenal, nuestra propia revista, Metropol. Metropol retomaba la filosofía de nuestro primer proyecto. Pero esta vez no hablábamos del futuro, sino del presente más inmediato. Inventé/ inventamos una ciudad, Metropol, y la revista narraba a través de diferentes historias lo que ocurría en ella. Metropol, era una especie de diario, de prensa de una ciudad inexistente, donde las historias de sus personajes (Morgan, Kraken, Vito, El Justiciero Enmascarado, etc.) eran posteriormente refrendadas por noticias de prensa, por artículos, por anuncios que hacían reales sus aventuras, su entorno, la ciudad soñada. Con Metropol creamos una ciudad irreal, que sin embargo, generaba noticias tan reales como París, Londres o Nueva York. Metropol fue, en su medida, como el Necronomicon de H. P. Lovecraft, un libro negro y tenebroso que los universitarios americanos pedían en las bibliotecas. En España, algunos ingenuos me siguen preguntando ¿Dónde esta Metropol?. Siempre les respondo lo mismo: "vuestros mejores, y peores sueños". Fracasamos en las ventas, nos hundimos, nos arruinamos, un terremoto asoló Metropol. ¿Por qué?. Porque las distribuidoras, alertadas de que nosotros sólo lanzábamos al mercado una única revista, decidieron distribuirla bajo mínimos, potenciando inocente o conscientemente, a los Grandes, que al mes ponían en el mercado tres o cuatro revistas y una buena cantidad de álbumes. Igual experiencia nefasta cosechó la revista Rambla, cuyos editores eran, al igual que nosotros, dibujantes y guionistas. ¿Fue un fracaso Metropol? ¿Se mereció su suerte por lo malo de su contenido? No. En estos momentos, Metropol, en España, es una revista de culto. Al año fotocopio cien veces mi colección para los amantes del comic que me lo solicitan. Aún más, cuando Metropol fue enterrada, Morgan y Kraken sobrevivieron y recalaron de nuevo en las playas de los Grandes Editores donde duplicaron sus aventuras. En unos años, Morgan y Kraken, se publicaban en toda Europa.

NF: ¿De dónde sacaste a Kraken?.

AS: Kraken había impregnando mi memoria a través de dos películas, una novela y un tebeo. La primera película corresponde a mi infancia, El Tercer Hombre, con el recorrido, la persecución casi onírica de Orson Welles por las cloacas de Viena. La segunda película era Desde Rusia con Amor, donde 007 descubría las ratas que poblaban los inmensos alcantarillados de Estambul. La novela era de Ernesto Sábato, su Informe Sobre Ciegos, la bajada al submundo del alma humana, a sus más retorcidas formas. Y para terminar el comic, también en mi infancia. Era una breve secuencia del Príncipe Valiente que se enfrenta y lucha contra la forma más clásica del Kraken, el calamar gigante. Ya había realizado o estaba realizando con Jordi Bernet la serie de Sarvan, y me dolía en la conciencia que como guionista no estaba permitiendo que Jordi disfrutara plenamente con su trabajo. Por eso le presenté Kraken, una historia que transcurría casi enteramente en las cloacas de una gran ciudad, Metropol. El "truco" de Kraken, era que sintetizaba, despojaba al "escenario" de todo aquello que no fuera fundamental para la historia. No

había paisaje rural o urbano, sólo cloacas, pasadizos fangosos, un ambiente claustrofóbico, tuberías y agua fétida arriba y abajo, un pantano de podredumbre nunca visto, un universo de luces y sombras donde Jordi podía y supo expresar todos los conceptos gráficos heredados del cine gótico alemán. Y además, Kraken ofertaba otra novedad. Desaparecidos casi los escenarios, ceñidos a una decoración mínima, lo que resaltaba era a los propios protagonistas humanos, su soledad, violencia, su trágico destino. Kraken es, tal vez, mi mejor obra. Kraken es tal vez nuestro mejor demonio, está hecho a nuestra imagen y semejanza y nos devora.

NF: Eva Medusa, fue una de tus obras que más me sorprendió en el momento de su publicación. ¿Ya tenías en mente la idea o surgió al pensar en una historia para Ana Miralles?

AS: Anteriormente había realizado una serie, Mamba, con Pepe González, que se malogró. Su acción transcurría en tierras amazónicas y quedé enamorado de su entorno, de su gente. Acababa de terminar con Ana Miralles nuestra primera colaboración, Marruecos Mi Amor, y descubierto que Ana no se sentía a gusto con historias que transcurrieran en la actualidad. Su estilo pedía a gritos un ambiente romántico, mágico, donde el hormigón de nuestras ciudades fuera reemplazado por el verde de la jungla. Así que planeamos una serie pensada al milímetro para que triunfara en el mercado francés. Tenía que ser un guión bien documentado, en un entorno exótico (de nuevo el Amazonas), y dado que a los franceses les encantan las historias sutilmente retorcidas, que escandalicen su alma burguesa, fuertes y densas, con mucho romance y morbo, una mezcla de Sigmund Freud y Colette, creé Eva Medusa. Eva es el Placer Total. Cualquier hombre que la haya poseído ya no puede hacer el amor con una mujer "normal", queda impotente, porque Eva es sexualmente el equivalente a la droga más fuerte y pura. Sus amantes se convierten automáticamente en sus esclavos, la odian y desean con la misma intensidad y sobre este eje narrativo realizamos tres álbumes que funcionaron francamente bien.

NF: ¿Llegaron alguna vez José Ortiz y tú a estar un poco hartos de Hombre?

AS: Sí. Paradójicamente, el propio éxito de Hombre nos creó un problema. La serie se vendía en seis, diez países y sus respectivos editores solicitaban nuevos episodios. Nunca supuse que Hombre pudiese perpetuarse en el tiempo y una vez contadas sus historias básicas, las que daban credibilidad al personaje, insistir en el tema, escribir nuevas aventuras que no se ajustaban al espíritu original de la serie nos sabía a traición. Hombre era un revulsivo, una rebelión contra las series nacidas en EEUU que narraban cómo los supervivientes de una catástrofe nuclear se comportaban como unos Héroes Invencibles y felices, en un mundo devastado, pero pletórico de aventuras, sexo y emoción, donde página tras página, el Héroe aniquilaba a una plétora de mutantes sin plantearse jamás el vacío del mundo que había perdido, el nuestro. Por contraste, Hombre contaba las tristes peripecias de un ser prematuramente envejecido, calvo, feo, egoísta y despreciable, oliendo a cabra, sin posibilidad de amar o ser amado, actuando como un carroñero, un antihéroe en la forma y en el fondo sumido en su propia desesperación, un superviviente a su propio instinto de decir "Basta, me quiero morir. No quiero seguir en este mundo". Porque ese era el mensaje de la serie: Si permitimos la desintegración de nuestra civilización, los supervivientes sólo conocerán y vivirán en el dolor y la desesperación.

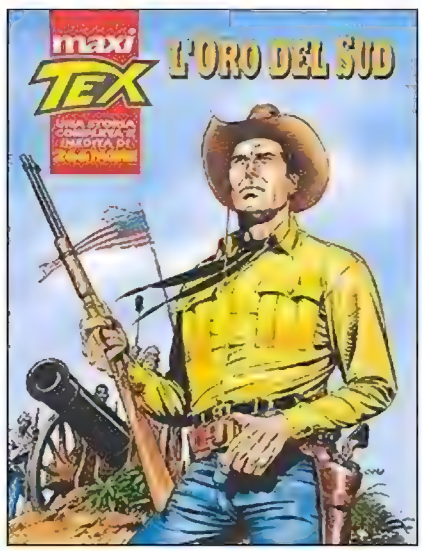
NF: ¿Todo ello explicaría un poco el personaje de Atila?

AS: La aparición de Atila fue el canto del cisne de Hombre. Hombre aparecía igual de triste y desesperado, más cansado que nunca, pero también más humano, al tiempo que gráficamente le habíamos envejecido. Tiene unos 55 años y se sabe un fósil andante, un testigo de la desaparición traumática de su mundo, nuestro mundo. Atila, por el contrario, tiene 18 años, es la encarnación del "buen salvaje" que vive sin complejos ni amarguras. Atila no ha conocido el mundo de Hombre y por lo tanto no lo añora, es la nueva generación. Hombre, ya podía morir, su ciclo de existencia en el comic se había completado, porque al igual que el protagonista de la novela de ciencia-ficción de Richard Matheson Soy Leyenda, que descubre que en un mundo habitado por mutantes, él, siendo humano, es un monstruo, Hombre al conocer a Atila llega a la misma conclusión: su tiempo ha pasado.

NF: Uno de los primeros trabajos tuyo y de José Ortiz para Italia fue la serie Ozono. Mi opinión es que, como ya les pasara con Hombre, de nuevo la serie se adelantó a su propio tiempo. ¿Crees que sucedió algo de eso?.

AS: Ozono es una buena muestra de nuestra innata capacidad para complicarnos la existencia. Por aquel tiempo las Sociedades Ecológicas empezaban a proliferar, al tiempo que ¿todos? empezábamos a tomar conciencia de la escalada de degradación a que estábamos sometiendo a la madre Tierra. Ozono, es una organización similar a Interpol, cuya finalidad es combatir cualquier tipo de delito ecológico. Para escribir la serie, leía el mayor número posible de periódicos, hasta encontrar una noticia referente al tema y redactaba mi guión. En algunos casos recurría a la ficción, creaba una historia original y posteriormente me asombraba al leer en el periódico que mis peores sueños se habían hecho realidad, por ejemplo, el asesinato de niños en el Tercer Mundo para vender sus órganos en los países desarrollados. La serie fue muy controvertida en Italia, creó todo un debate. Muchos lectores me tacharon de oportunista. Otros afirmaron que mi actuación era correcta: el comic podía y debía actuar como vehículo de denuncia ante los actos terroristas contra la naturaleza y el propio ser humano. Ninguna organización ecológica nos dio una medalla, ni nos nominaron para el Premio Nobel, y los disculpo, ellos no leen comics, pero los jóvenes sí, y nos dieron su apoyo en el debate.

NF: Durante estos últimos años trabajas casi exclusivamente para la Editorial Bonelli en Italia. ¿No te asustaba un poco ser el primer guionista no italiano que escribía guiones de Tex?



AS: Cierto, mucho temor y mayor respeto. El personaje de Tex nació en 1948 (un servidor en el '47, así que caminamos por el mundo casi el mismo tiempo), creado por Gian Luigi Bonelli, un hombre que tiene la increíble fuerza de voluntad de perpetuarse en su personaje hasta lograr que Tex pase a formar parte de la Cultura italiana por méritos propios. Gian Luigi Bonelli y su hijo Sergio crean un emporio del tebeo popular en su país, un ejemplo de profesionalidad, carácter y tesón que por desgracia no se ha dado en España. A mediados de los '90, Sergio Bonelli decide invitar a los más prestigiosos dibujantes para que realicen un Tex Especial. En ese momento, la mayoría de los guiones los escriben "hombres de la casa": Bonelli, Claudio Nizzi, Decio Canzio, que conocen a la perfección la estructura temática, la personalidad de Tex y sus compañeros hasta en los más mínimos detalles... en resumen, la fórmula de éxito que ha permitido a Tex seguir vivo y vigoroso desde el año 1948. Entre los invitados españoles a realizar un Tex Especial figuran, Víctor de la Fuente, Jordi Bernet, Alfonso Font y José Ortiz. A mí se me parte el alma. Percibo que dado el especial amor de José Ortiz por el universo del Oeste y su indiscutible genialidad, voy a quedarme sin compañero de rubro. Porque mi instinto me dice que José Ortiz recalará para siempre jamás como dibujante de la Editorial Bonelli, como así ha ocurrido. En un momento determinado, nos invitan a los dos (dibujante y guionista) a la Feria del Comic en Lucca. En nuestro viaje visitamos Milán y tenemos la oportunidad de hablar con Sergio Bonelli. José Ortiz con su contrato para la historia de Tex en su bolsillo y yo con un gran temblor como único equipaje. Cuando José termina de hablar de sus asuntos profesionales con Bonelli, llega la hora de descararme. Me ofrezco a Bonelli para escribir sin compromiso un guión de Tex. Si mi idea le agrada,adelante. Si por lo contrario fracaso en el intento, no pasa nada. Bonelli, tras meditar unos instantes, sonríe y me contesta (es lo que recuerdo, juraría que esas fueron sus palabras) "Antonio, aquí en Italia te admiramos mucho, te queremos, pero ¿cómo vas a contar una historia de Tex, que nosotros no hayamos contado ya?". Insisto sacando pecho y Bonelli acepta mi propuesta. Puedo escribir un resumen de guión de Tex, que no nos compromete. El lo leerá y decidirá en su momento. Durante el regreso a España, trazo las líneas de mi guión. Acabo de leer una novela que narra cómo a unas millas del lugar donde el General Custer y su Séptimo de Caballería son masacrados por Caballo Loco y

Toro Sentado, había un campamento de paleontólogos picando las rocas, extrayendo resto fósiles de dinosaurios para su venta posterior a los Museos de Londres y París. Tex, en mi guión, ayuda a un paleontólogo a rescatar los restos de un gran dino, al tiempo que se enfrentaba a los indios, que veían en aquellos grandes huesos, a los antepasados de los bisontes. Huesos sagrados. El guión se llamaría "Los Cazadores de Fósiles". Lo mandé y esperé. Un día, Bonelli me llama. Mi idea le agrada. Tengo que escribir un guión de 350 páginas. Cuando llevaba unas 200 páginas de mi primera historia de TEX (Los Cazadores de Fósiles) que dibujaba mi compañero José Ortiz (al fin el equipo no se había roto), Bonelli me invita a realizar un segundo guión de Tex que dibujará un argentino, Miguel Angel Repetto. Meses después y gracias al éxito de ventas del álbum Los Cazadores de Fósiles, empiezo un nuevo guión de Tex, que dibujará José Ortiz (el equipo funciona), de 330 páginas, titulado "El Oro del Sur". En la actualidad, trabajo en un nuevo guión de 330 páginas, dibujado de nuevo por Ortiz, de título "El Tren Fantasma". Conclusión: Imaginen que Harold Foster me hubiese dado su confianza para continuar los guiones del Príncipe Valiente. Imaginen que este guionista, tras escribir mil guiones, de por ejemplo, Kraken y de convertirlo en un clásico (como es Tex), te eligiera a ti, para seguir sus historias. Eso es lo que siento respecto de Tex. Ser el primer guionista no Italiano que toma su antorcha, es una gran responsabilidad al mismo tiempo que un infinito placer. Por cierto, mi dedicación no es total a Italia. Ahora mismo he completado seis capítulos de 25 minutos para una serie de dibujos animados de título genérico Fantaghiro. He ganado dinero, pero para mí, la verdadera satisfacción como guionista está en los comics. Me eduqué en los comics y perpetúo con mi obra ese gran favor.

NF: Ya has escrito tres Maxi Tex, una serie de álbumes de los cuales eres guionista único. El tercero está ilustrado por el argentino Miguel Angel Repetto, que según creo, realiza un homenaje a Arturo del Castillo, ¿no es así?.

AS: Es una pregunta a la cual tendría que responder el propio Repetto. Mi propia experiencia al trabajar con él, es que es un gran profesional, que ha sabido comprender e interpretar a la perfección mi guión. Si tienes en tu poder su álbum de Tex (I Due Volti della Vendetta), podrás apreciar que en pocas ocasiones un dibujante sabe expresar en los rostros de los protagonistas tal carga de intencionalidad. Los personajes de Repetto respiran sus sentimientos a través de sus rostros, actúan como eficaces artistas, hasta el más mínimo comparsa del guión interpreta a la perfección su papel. Repetto dibuja, para mí, más con el corazón que con la técnica fría del profesional y por eso su obra, sus personajes son humanos y creíbles.

NF: Supongo que después de trabajar durante tantos años en historias de 10 ó 12 páginas, disfrutaras escribiendo guiones de 330 / 350 páginas...

AS: Una historia corta es como un telegrama, tienes que decir lo correcto, lo imprescindible para que el mensaje sea comprensible: Mamá muerta, ven en tren. Un guión de 10-12 páginas es como una acuarela diminuta comparada con un cuadro al óleo de diez metros por cuatro. La acuarela, tiene que ser perfecta en su difícil simplicidad, su mensaje visual tiene que ser comprendido mucho antes de ser analizado. Una historia corta es muchas veces el sacrificio de una Gran historia a la brevedad. 330 páginas te deben de permitir contar una Historia. 10 páginas son siempre el extracto de una anécdota. Para mi, el mejor ejemplo de historia corta es el Génesis.... "al séptimo día, descansó". El mejor ejemplo de un guión de 350 páginas sería Cien Años de Soledad.

NF: Entonces ¿Cómo es que Ortiz y tú hicieron Juan el Largo en historias cortas, si iba a salir en un álbum?.

AS: Todo es política. Un editor español tiembla ante la posibilidad de encargar y pagar un álbum de 46 páginas, ya que cuando se lo ofrezca a un editor, por ejemplo francés, corre el riesgo de ver rechazada su "inversión" íntegramente. Así que como son muy "astutos" te piden que realices varias historias cortas que reunidas pueden formar un posible álbum de 46 páginas. De este modo, siempre cabe la posibilidad, si no se vende el álbum completo, de vender alguna de sus historias. En resumen, durante años, los editores españoles, nos han ofrecido como grupos soporte y paradójicamente han sido los editores no españoles, al solicitar historias de 46 páginas de series que funcionaban muy bien en su mercado, los que nos han dado la oportunidad de entrar en el mundo del álbum.

Por eso, siempre que iniciaba una nueva serie, aunque me pidieran capítulos cortos, yo trataba de aunarlos, para que en su momento funcionaran como un álbum. Pícaros contra pícaros. Burton & Cyb, por ejemplo, hubieran sido perfectos para una historia larga de 46 páginas. No fue posible y me vi en la obligación de romperme el cerebro para contar en 8-10 páginas una trama tan compleja como es una estafa. Por eso admiro a Jordi Bernet y Abuli que manteniéndose en narraciones de pocas páginas lograron tal perfección con Torpedo.

NF: ¿Te arrepientes de algo relacionado con tu vida profesional como guionista?.

AS: Sí. Y es un consejo para los futuros guionistas. durante estos años he creado las series de Hombre, Bogey, Orka, Sarvan, El Justiciero Enmascarado, Vito en la Mili, Kraken, Morgan, Ozono, Juan el Largo, Burton & Cyb, Desierto de Arena, Mamba, Eva Medusa, Marruecos Mi Amor, But O'Brien el Guardaespaldas, Jack el Destripador, El Nuevo Necronomicón y algunas otras que se me escurren en la memoria. Cualquiera de ellas, perseverando en su escritura podría haberse convertido en un clásico (de ahí mi gran admiración por Bonelli). De hecho, supongo que alguno de mis personajes pasaran a la memoria colectiva, pero siempre como obras menores, como personajes que no terminaron de culminar su andadura. Por eso, mi consejo es que cuando tú, amigo dibujante, o equipo de dibujante y guionista, den con "el personaje perfecto", con aquel que mejor los representa, no lo maten, sigan escribiendo sus historias, aunque no se las publiquen. Para sobrevivir, escriban y dibujen lo que les pidan, pero sigan manteniendo a su héroe de papel, porque les juro que al final triunfará y alimentará a sus nietos. Saludos desde España a todos los amigos argentinos!.»

[Documento cedido por **Andrés Accorsi** para *Tebeosfera* 031019. Este texto se reproduce en *Tebeosfera* con el permiso de su autor y sin variar su contenido.]

▲

ISSN: 1579-2811

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD: UNA AVENTURA INTERIOR.

"Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior."

Capítulo 17 del libro *Historia de la Historieta Argentina* (Récord, 1980), de Carlos Trillo y Guillermo Saccomano.

[Imagen de *El Eternauta* por **Bobillo.** Procede de la última edición de la obra magistral de **Oesterheld** y **Solano López**. © 1998 **Juan Bobillo / Ed. Record**]

La más importante y larga entrevista a Oesterheld fue la practicada por Carlos Trillo y Guillermo Saccomano a instancias de Antonio Martín con vistas a destinarla a la revista de estudio de la historieta española *Bang!* En su día no fue publicada por Martín y la entrevista acabó siendo ofrecida en 1980 en la magna obra historiográfica de Trillo y Saccomano *Historia de la Historieta Argentina* muy mutilada por el editor Alfredo Scutti debido a que Oesterheld ya estaba desaparecido y la censura y la persecución eran brutales por entonces en la Argentina. Mucho más tarde apareció, fragmentada, en el diario argentino *Página 12*, luego en el catálogo gijonés *Héctor G. Oesterheld, el simple arte de narrar* (Semana Negra de Gijón, 1998), y posteriormente en los números 4 y 5 de la *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta* (Pablo de la Torriente, La Habana, 2001-02).

Debido a la importancia de este documento (donde Oesterheld habla de las viñetas de su tierra, de Abril, de Pratt, de *Hora Cero*, de *Salgari*, de la guerra y la represión, de *El Eternauta*... de él mismo y de su técnica) hemos creído conveniente rescatarlo también aquí, en *Tebeosfera*, con la anuencia de sus autores, quienes lo sirven ahora con algunas correcciones. Es, pues, esta versión, que se ofrece aquí sin retoque alguno según nos la sirvió Carlos Trillo, la más completa de aquel trabajo sobre Oesterheld elaborado por dos de los máximos historiadores de la historieta argentina.

Trillo también nos ha cedido una cronología de la obra de Oesterheld, una compilación de declaraciones del autor y un guión inédito.

Esperamos que sirva de utilidad para los estudiosos en general y para los amantes de la obra del guionista argentino en particular.

[Documento dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

[El presente documento ha sido cedido a *Tebeosfera* por Carlos Trillo para su reproducción en la edición 031019; no se ha modificado en absoluto el original remitido, salvo para diferenciar los epígrafes en negrita, y si hay modificación con respecto a su edición original en 1980 la practicó su autor. Todos los derechos reservados © 2003 **Carlos Trillo** y **Guillermo Saccomano**]

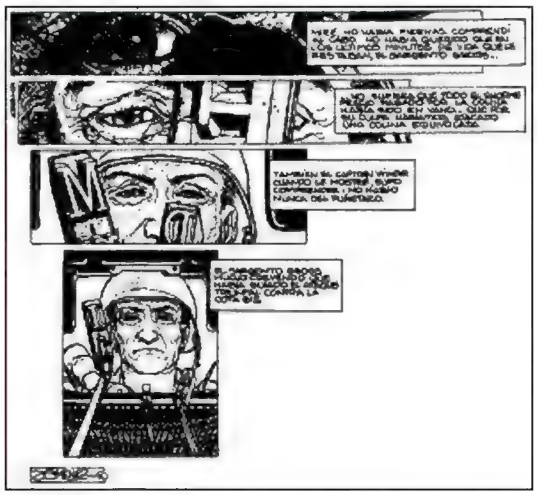
▲

ISSN: 1579-2811

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD: UNA AVENTURA INTERIOR.

"Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior."

Capítulo 17 del libro *Historia de la Historieta Argentina* (Récord, 1980), de Carlos Trillo y Guillermo Saccomano.



[Final de una historieta de **Juan Giménez** dibujada en honor de **H.G. Oesterheld** en 1987]

La más importante y larga entrevista a Oesterheld fue la practicada por Carlos Trillo y Guillermo Saccomano a instancias de Antonio Martín con vistas a destinarla a la revista de estudio de la historieta española *Bang!* En su día no fue publicada por Martín y la entrevista acabó siendo ofrecida en 1980 en la magna obra historiográfica de Trillo y Saccomano *Historia de la Historieta Argentina* muy mutilada por el editor Alfredo Scutti debido a que Oesterheld ya estaba desaparecido y la censura y la persecución eran brutales por entonces en la Argentina. Mucho más tarde apareció, fragmentada, en el diario argentino *Página 12*, luego en el catálogo gijonés *Héctor G. Oesterheld, el simple arte de narrar* (Semana Negra de Gijón, 1998), y posteriormente en los números 4 y 5 de la *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta* (Pablo de la Torriente, La Habana, 2001-02).

Debido a la importancia de este documento (donde Oesterheld habla de las viñetas de su tierra, de Abril, de Pratt, de *Hora Cero*, de *Salgari*, de la guerra y la represión, de *El Eternauta*... de él mismo y de su técnica) hemos creído conveniente rescatarlo también aquí, en *Tebeosfera*, con la anuencia de sus autores, quienes lo sirven ahora con algunas correcciones. Es, pues, esta versión, que se ofrece aquí sin retoque alguno según nos la sirvió Carlos Trillo, la más completa de aquel trabajo sobre Oesterheld elaborado por dos de los máximos historiadores de la historieta argentina.

Trillo también nos ha cedido una cronología de la obra de Oesterheld, una compilación de declaraciones del autor y un guión inédito.

Esperamos que sirva de utilidad para los estudiosos en general y para los amantes de la obra del guionista argentino en particular.

«

EL REPORTAJE A OESTERHELD

Entre las ciencias naturales y la poesía

Trillo: Intentemos arrancar desde el principio, desde cuando empezás a escribir. ¿Puede ser?

Oesterheld: Empecé haciendo cosas de divulgación científica para la Editorial Abril. No, ya me estoy equivocando. Lo primero que salió mío fue un cuento para chicos en el diario La Prensa. En esta época yo tenía dieciocho años. Les estoy hablando del año '40 o '41. Después hubo un largo tiempo en que no hice nada y me dediqué a estudiar ciencias naturales: zoología, botánica, antropología, etcétera. En ese tiempo había que estudiar todas estas materias, y me recibí de geólogo. En ese tiempo, entonces, el arma que tuve para conseguir el trabajo en todas las editoriales fue mi conocimiento de estas ciencias. Y no me acuerdo

cómo fue, a raíz de un cuento publicado por La Prensa, me llamaron de Códex solicitándome otro cuento. Pero eso ya era en el '44 o '45.

Saccomano: Vamos por partes. Contanos la historia de ese cuento de La Prensa. ¿Cómo llegó al diario? ¿Fue resultado de un concurso?

O: Fue una cosa de lo más insólita. Un amigo, de la facultad, era hijo uno de los jefes del diario. Este muchacho me tenía siempre por confidente literario. Pero yo nunca le retribuía las confidencias. Luego, tanto me insistió que al final le mostré un cuento. Y se lo llevó. Al poco tiempo me llamaron de La Prensa, querían que corrigiera unas galeras porque estaban por publicarlo.

T: Esto quiere decir que por entonces proyectabas ser escritor.

O: No exactamente. Escribía cosas para mí. Era en esa edad en que uno quiere ser poeta. Nada más.

S: ¿Conservás aquel cuento?

O: Sí. Y me produce un efecto extraño. Cuando lo leo me parece escrito por un profesional.

T: Después de la publicación de ese cuento hay un paréntesis.

O: Exacto. Hasta que viene el llamado de Códex. Con Códex me pasó algo divertido. Me equivoqué de trabajo. Como trabajaba también para Abril, dejé en Códex un trabajo de divulgación que debía entregar en Abril. Y en Abril, entregué un cuento infantil que debía entregar a Códex. En los dos lados gustaron las cosas. Y fue entonces que empecé a escribir como un loco.

De lector a narrador

S: ¿Te acordás en qué revistas publicabas?

O: No, eso es posterior. La colección Bolsillitos la comencé yo por el '49 o '50. Después, lo más importante que hice en materia de literatura infantil fue Gatito, que es del '51. Los Gatitos escritos por mí son los de los dos primeros años. Allí creé el personaje y le inventé toda la familia: el Ogro Rompococo, Perrito Doctor, la Princesa Tilina, El Ratón Gorgónzola. Hasta que un día, ahí en Abril, me preguntaron si me atrevía a escribir historietas... Yo, lo confieso, hasta ese momento no había leído nunca historietas. Leí, sí, literatura, libros de aventuras, cualquier cantidad. Y también policiales de todo tipo. Por supuesto, Salgari, Defoe, Stevenson y Verne, este último continuamente. Tuve la ventaja de tener hermanos mayores, de manera que desde los cinco años ya contaba con una buena biblioteca de esos géneros. Sí, la primera novela policial la debo haber leído, recuerdo, a los cinco años. Mi cultura de aventuras tiene esa procedencia, no la historieta.

T: ¿Y cuál fue tu primera historieta ?

O: Fue para Misterix, ilustrada por Zoppi. Los personajes eran dos: Alan y Crazy. Eso debe haber sido, aproximadamente, por el '51. Alan y Crazy duró muy poco. Después hice una de guerra, Lord Commando y enseguida una policial que dibujó Pratt: Ray Kitt. Entonces vine el primer pedido de una cosa importante, Césare Civita, el editor, me pidió una historieta con un piloto de pruebas. A mí me pareció que un piloto de pruebas era muy poco, que contaba con escasas posibilidades y resultaba bastante limitado. Por eso le fui agregando atributos y se convirtió en lo que después fue Bull Rockett. De entrada, Civita lo rebotó. Dijo que eso no era lo que me había pedido. Pero, poco después, se arrepintió. Y tuvo la honestidad de venir a verme, a los gritos, diciendo que le gustaba mucho. Sí, después de habérmela rebotado salió felicitándome a los gritos... Y así empezó Bull Rockett.

S: ¿Cuál era tu relación con el dibujante?

O: Yo escribía el guión. En la editorial lo traducían al italiano o se lo mandaban a Campani y él, desde Italia, lo enviaba dibujado. Y por esta época viene el otro

conflicto. Civita me pide una historia de cowboys para que dibuje Hugo Pratt, lo que después será el Sargento Kirk. Yo tenía pensado, en cambio, un personaje totalmente distinto: un desertor del ejército argentino que huía a las tolderías. Sí, ya sé, una versión del Martín Fierro, si se quiere. La cuestión es que tuve que traducir esa trama al western. Me costó poco adaptarlo. Y así nació el primer episodio de Kirk, que salió redondo, porque ya en ese primer episodio tenía todo. Es cuando él deserta. En el episodio siguiente se hace amigo de los indios. A Civita terminó gustándole mucho, y se lo pasó a Pratt para que lo dibujara, como otros tantos argumentos.

El tano Pratt, un desconocido

S: A propósito del nacimiento de Kirk. ¿Cuál era la relación que estableciste con el dibujante? ¿Participaba Hugo Pratt en la creación de los argumentos?

O: Absolutamente para nada.

T: ¿Nunca propuso ideas?

O: No, en aquel tiempo no.

T: Bueno, pero alguna relación había. Siempre escuchábamos comentar que lo que distinguía, por ejemplo, a la Editorial Frontera que vos fundaste años más tarde, fue la relación estrecha entre el argumentista y el dibujante.

O: No, eso no existió nunca. No podía existir jamás por una simple relación geográfica. Yo vivo en Béccar, apartado de Buenos Aires, encerrado en un cuarto en mi casa que pocos dibujantes conocieron. Y el que iba a casa, como Pratt, no se ponía a trabajar. Tomábamos vino, hacíamos asado... Pero nunca trabajábamos. Jamás en casa nos hemos sentado para resolver un solo cuadrito de historieta. Siempre los guiones fueron terminados por mí. Y el dibujante, como Pratt, recibía el trabajo para dibujarlo.

S: Nuestra pregunta apunta a que el guionista bien puede marcar una determinada secuencia que el dibujante puede respetar o no. Como ocurre generalmente, el dibujante la resolverá del modo que le parezca más adecuado. Agregando, quitando, etc.

O: Miren, lo que distinguía a Frontera era que los dibujantes disponían de libertad. No se los perseguía con imposiciones de ninguna clase si cambiaban una secuencia. Y eso es una cosa de doble filo, una ventaja en contra. Todo depende de quién hablemos. Nadie hizo ni hará nunca la historia de las muy buenas secuencias que los guionistas marcaron y los dibujantes no respetaron. Esa, vean, nadie la cuenta.

S: Tal vez pasa que los dibujantes, al menos algunos, se sienten dueños exclusivos de la imagen. Y, una buena pelea, por ejemplo la tienen que contar ellos. No el guionista, quien debe limitarse a señalar las posiciones de la cámara.

O: Sí, de acuerdo, pero aparte de la calidad del dibujante existe otro factor que nadie menciona. Me refiero a las ganas de trabajar que tiene el dibujante en ese momento.

T: Sin embargo, hay secuencias memorables de Pratt. Tomemos el caso de Kirk, una página que ilustra uno de los libros de la Escuela Panamericana de Arte. Es una pelea del Corto con un pistolero. La acción, creo, está descrita únicamente con los brazos del pistolero en su agonía.

O: Ahora bien... ¿Cuántas secuencias memorables le habré marcado yo a Pratt que no las hizo? Y eso por falta de tiempo. Pero voy a decir la verdad. Voy a ser honesto. Él, en cierta forma, colaboraba conmigo. Por ejemplo, había este tipo de colaboración. Nos reuníamos a tomar vino y él me hacía escuchar un disco, una vieja balada de cowboys. A veces él mismo se ponía a cantar... Y entre el vino y la música yo también me ponía a cantar. Y así salió la Balada de los Tres Hombres Muertos. Pero esa no me la contó Pratt. Él simplemente, me puso el clima.

Los personajes de Abril

S: Pero nos hemos comido unos cuantos años. Regresemos a cuando estabas en la Editorial Abril. ¿Qué personajes recordás, de los que hiciste, con más cariño?

O: Es difícil definirse por uno. Qué se yo, me acuerdo de uno que los especialistas del género olvidan y a m; me entusiasmó mucho. El Indio Suárez. Era una historieta de ambiente deportivo dibujada por Carlos Freixas al principio y por Carlos Cruz más tarde. El Indio Suárez era un boxeador retirado que trabajaba de entrenador. Pero la acción no se circunscribía únicamente al boxeo. Había toda clase de deportes: atletismo, fútbol... El Indio era la historieta principal de Rayo Rojo, fue la que hizo más furor en la revista. A lo mejor en ese éxito tuvo mucho que ver Freixas, que venía de dibujar Tucho, de Canillita a Campeón, en Patoruzito.

T: ¿Hasta cuándo permaneciste en Abril?

O: Hasta 1956, creo. Haciendo Gatito, los Bolsillitos, las historietas Bull Rockett, el Indio Suárez, Sargento Kirk, colaborando mucho en el Pato Donald; haciendo eso y mucho más, creo que trabajé en todo lo de Abril de esa época. No sé, se me traba la memoria. Porque para esa época hubo algún intento de sacar otra revista, como Dragón Blanco, que no era de Abril.

S: ¿Escribías con algún tipo de censura en Abril?

O: No se hablaba de censura. Se hablaba de lo que quería el editor. Durante los primeros tiempos de Bull Rockett y Kirk, Civita participaba mucho en el juicio de las historietas, decía si le gustaban, se discutía un poco. Como siempre.

T: ¿Era sólo un juicio de gusto?

O: Era un juicio de gusto, sí. Y ahí, precisamente, surgía la censura. Si era un tema escabroso se charlaba y uno mismo se limitaba, se ponía los límites. En general, no había censura de otro tipo.

S: Hablemos de dos de tus personajes más famosas: Bull y Kirk, si bien comprenden un mismo período, son bastantes diferentes entre sí: diferente en lo que respecta a sus carnaduras, a sus formas de encarar la solución de un conflicto.

O: Bueno, Bull Rockett era una historieta blanca, bastante neutra. En cierto modo, el heroísmo clásico. En este sentido, es un reflejo de la visión del mundo de la editorial, pero a través de la mirada de un personaje. Kirk, es cierto, comparado, es mucho más humano, más real.

T: Recuerdo una vez, una mesa redonda en la que dijeron que eras el primer desmitificador de la historieta argentina. Se referían, me parece, a Kirk, que es una historieta más reflexiva, más preocupada por contar algunos aspectos de la conquista del Oeste que, hasta vos, no se habían contado.

O: Con Kirk, lo que me interesaba, sobre todo, era contar una buena historia. A medida que transcurrió el tiempo, en Kirk hubo cada vez menos tiros y trompadas. El héroe se equivocaba, perdía y ésas son lindas cosas para poner en una historieta, porque entonces el personaje se ve verdaderamente de carne y hueso.

S: Lo cual no ocurría en Bull Rockett.

O: La humanidad en Bull Rockett pasaba más por la relación con la viejita, con Mamá Pigmy, quien inclusive fue la protagonista principal de todo un episodio en el que interviene en un concurso de hachar árboles. Allí, Bull todo lo que hacía era ayudarla un poco a ganar.

T: ¿Y qué más hiciste en Abril?

O: En el comienzo hubo algo muy interesante, que luego no prosperó. Fue el Capitán Caribe, dibujada por Dino Battaglia. Si se publicó algún episodio, yo nunca llegué a verlo.

S: Sí, se publicó en 1959, pero en la historieta no figura el guionista.

O: Esas cosas suelen pasar con mucha frecuencia.

El sueño de la editorial propia

T: ¿Cómo es que te separás de Abril?

O: Amistosamente. Me encuentro con Civita en la calle, vamos a tomar un café y le cuento que quiero sacar mi revista. Negociamos los personajes, Abril se quedó con Bull Rockett y yo con el sargento Kirk. Nos repartimos las figuritas.

S: Por esa época, tal vez un poco antes, ya se notan cambios en la fisonomía de Kirk.

O: Es cierto. Los rasgos de Kirk cambian. Pero eso es fruto de la evolución de Pratt como dibujante. Es algo totalmente natural, que nadie le marcaba.

S: Pero hay más. Porque parece haber un cambio casi generacional en el personaje. El Kirk de tus propias revistas adquiere mayor fuerza.

O: Lo que puede haber pasado es que yo cambié. Como guionista uno se va depurando. Cuando hacía el Kirk de Abril me hablaban de un episodio corto y eso eran 300 o 400 cuadros. Imagínense que, como un alarde, para los supernúmeros de Misterix, cuando me pedían un episodio corto, me pedían 100 cuadros. Y, que conste, el editor interpretaba esto como una audacia. Hay episodios de Kirk, uno famoso, el de las canoas, que duró 1.500 cuadros. Hoy, ese mismo argumento, con 300 cuadros lo hubiera resuelto.

T: ¿Por qué se abreviaron, por ese entonces, las historietas?

O: En parte porque disminuyeron las páginas de las revistas. Las revistas, poco a poco, entraron en la onda de la historieta completa y se dejó la historieta larga, por entregas. Pero eso no ocurre solamente en nuestro país. Por ese tiempo, el material que distribuían las agencies ya era de carácter unitario. En Hora Cero, por ejemplo, yo todo lo que hago es concentrar una anécdota y expresarla en 40 a 60 cuadros.

T: Contanos cómo nace Frontera como proyecto editorial.

O: Nace estando yo en Abril. Tenía la idea de hacer unos libritos, de aprovechar el nombre y el prestigio ganado con los guiones y los personajes. En principio quería sacar novelas de Kirk y Rockett.

T: Escribiste nueve, ¿verdad?

O: Y anduvieron bien. Por eso el distribuidor propuso que sacáramos una revista. Así nacieron las apaisadas Hora Cero y Frontera. Se imprimían de a dos. Luego vinieron los números extra, de 64 páginas en formato más grande. Y en el medio, el Hora Cero Semanal. Al ver que los libritos caminaban, me acuerdo, me separé de Abril. Por su parte, Civita ya no estaba tan interesado como antes en la historieta. Ya había empezado Claudia. Incluso, Mas Allá, una revista en la que colaboré, vendía alrededor de 20.000 ejemplares por edición.

La guerra, ese antiguo tema, tan nuevo

S: Y llegamos a Hora Cero. Aquí interesa especialmente Ernie Pike. Se trata de una historia de guerra pero no es solamente eso. Vos con tus guiones recordás otra cosa. Sin ir más lejos la condición humana a través de determinadas situaciones de extrema tensión. ¿De dónde proviene la documentación si es que la hay? ¿De dónde arrancan los episodios del corresponsal?

O: No es la documentación que todos piensan, ni de historias en fascículos ni de historietas. En ese tiempo no había nada. No había series de televisión como Combate. No había nada de eso. Yo he sacado documentación de algunas novelas, buenas o mediocres, que empezaban a aparecer por entonces, especialmente en Estados Unidos.

T: ¿Hemingway? ¿Mailer?

O: Leí a Hemingway, pero no tiene nada que ver. Mailer tampoco. Recuerdo los desnudos y los muertos. Pero cuando yo lo leí ya hacía rato que escribía argumentos de Ernie Pike. Casi todas las novelas que digo eran mediocres, pero tenían una virtud, la documentación. En mi opinión, lo que más influyó en Ernie Pike fueron algunas grandes películas italianas Paisá o Roma Ciudad Abierta. Y otras cosas, como novelas de la primera guerra. Cito Sin novedad en el frente. Y antes, mucho antes, un clásico: la Guerra y la Paz. Tolstoi tiene tramos excelentes. Y también un autor olvidado. Stephen Crane, el de La roja insignia del coraje. Ésta, por su tratamiento, es una historia moderna, estupenda historia, que mas tarde iba a influir, a su vez, a Hemingway, quien nunca se preocupó por negarlo. La roja insignia... es el mejor modelo de las novelas de guerra. Porque es a la novela de guerra lo que es Edgar Poe, al relato policial. En ella tenemos al héroe tratado en forma moderna; con los miedos, las cosas impredecibles y previsibles al mismo tiempo; las cosas, digo, que de pronto lo convierten en un héroe o, repentinamente, en un cobarde.

S: Pero también en los tiempos de Hora Cero vos producías una revista: Batallas Inolvidables. Toda esa información, ¿de dónde salía?

O: Ahí sí, ya empecé a hurgar y a encontrar. Esa es otra época. Ya había libros dedicados a una batalla. Por ejemplo, Montecassino, sobre la cual existía un libro americano. Todos esos libros contenían una buena parte documental. Pero, lamentablemente, nada que tuviera que ver con lo anecdótico.

T: Porqué lo anecdótico era labor tuya.

O: Eso. Usaba una técnica que aún, al menos para mí, tiene vigencia. Es de una fecundidad inagotable. Son las fotos. Las fotos, sí, son mi técnica. Con cualquier foto a la vista uno puede escribir un guión. Me acuerdo de la foto de una mula muerta. Me preguntaba qué fue o qué pasó para que la mula muriera. A lo mejor, la mula ni aparece en el relato. Pero es un método de trabajo, de hacer aflorar la inspiración. Es una receta, ¿eh? No debería pasarla, pero... Hace poco vi cuadros de la Guerra de Secesión, de los combates del Norte contra el Sur. No había un solo cuadro que no contuviera, en potencia, una historia. Ni uno.

T: ¿Y el corresponsal americano que se llamaba parecido? Se llamaba Ernie Pyle. ¿El Pike viene de allí?

O: Sí, es una especie de homenaje. Yo leí un artículo sobre Pyle que me impresionó mucho y me pareció una figura arquetípica. Incluso su muerte. Toda su vida parece escrita por un guionista. Luego leí algunas de las crónicas escritas por él. No ofrecían mayor anécdota. Eran, más que nada, siempre problemas humanos, el soldado pensando en su familia. Y si alguna vez contaba una acción bélica, la contaba de una manera muy pedestre, desde el punto de vista de un hombre cualquiera, como uno, sin siquiera mucho conocimiento de estrategia, armamento y todo eso. Por esta razón me resultó profundamente atractivo. Y cuando leí que había sido el corresponsal más leído de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra... y después el final que tuvo. Murió en Iwo Jima, ya había terminado la campaña; los vencedores estaban haciendo operaciones de limpieza. Iban varios en un jeep, un francotirador japonés disparó. Todos corrieron a tirarse en la cuneta. Era un incidente como tantos. Cuando se levantaron y volvieron al coche vieron que uno había quedado allá: Ernie Pyle, que estaba muerto. Y así terminó. Cierra su historia, y su vida, en forma

redonda, redonda, en lo suyo, muriendo cuando terminó la guerra, de la forma más tonta.

S: Ernie Pike, tuvo un hermano. Se llamaba Buster.

O: Cierto. Y duró poco ese hermano.

S.: También era periodista, pero de policiales.

O: A mí, a veces, me ha salido la serie del hermano. Bull Rockett también tenía un hermano: Joe. Y también andaba en el bajo fondo.

Lo bueno, lo malo y lo feo

T: Hora Cero y Frontera tienen dos épocas bastante marcadas. Una buena y otro mala. Sin términos medios. De muy buenas que eran, pasaron a ser muy malas. ¿Qué pasó?

O: El tiempo me ha permitido irme enterando de muchas cosas. Fue un desastre no sólo el manejo financiero sino el administrativo. El imprentero hacía clandestinamente una edición que vendía por su cuenta. En ese tiempo, mi hermano tenía que ocuparse de todo eso, pero no daba abasto. Cualquier editorial de envergadura en historietas, lo sé positivamente, hoy se ocupa de pagarle el sueldo a una persona para que vaya a la imprenta a destruir el cilindro una vez que se termina de imprimir la edición. Nosotros, oficialmente, llegamos a una venta alta que era de 80 a 90.000 ejemplares. Seguramente había otro tanto pirateado. Por la difusión que tuvo aquello de la Editorial Frontera, pienso, tenía que haber sido mucho más. Y encima, el imprentero, muy astuto, nos iba endeudando, cada vez más. Había dado crédito. Pero nosotros estábamos cada vez más endeudados. La venta alcanzaba para pagar, pero no tanto. Y así nuestro proyecto se fue ahogando económicamente. Cuando empezaron a venir precios buenos desde Europa, tentando a los dibujantes, no se pudo contrarrestar la oferta. Fue imposible. Pero por un mal manejo, nada más. Porque cuando empezó Hora Cero, se pagaban mejores precios que Abril, equiparados a los precios más altos de Europa. Y aquí creo que conviene, aunque no me gusta la palabra, desmitificar. Hay que desmitificar a los dibujantes. Porque a veces escuché que se habla de que los dibujantes pusieron el hombro para que salieran las revistas Hora Cero y Frontera. No es cierto. Se les pagaba mejor, por eso estaban.

S: Hablemos de la decadencia de tus revistas.

O: Decaen cuando se van los dibujantes. Si hasta yo mismo empecé a perseguir otra manera de ganarme la vida y no ocuparme más de la revista. Ésta, a su vez, empezó a ser mal atendida. Y la tomó entonces Ramírez, editora de Vea y Lea. Se quedaron con los títulos en concepto de pago de deudas.

S: Y aquí comienza a publicar material mediocre de sindicatos distribuidores.

O: Exacto. Ya en el tiempo de Hora Cero se empieza a publicar el Lucky Lucke, que lo descubrimos ahí, en el '57 o '58. Bueno, pero esa historieta no era mediocre, me refiero a otras... pero la razón de la caída fue una razón de mal manejo comercial y administrativo. A mí me causa gracia cuando escucho decir que Hora Cero fue posible gracias a que los grandes dibujantes pusieron el hombro. En ese tiempo, ellos estaban ocupadísimos trabajando para Abril. Y Abril pagaba bien. Si vinieron con nosotros fue porque les pagamos más. Que eso quede claro. En Hora Cero les pagábamos más.

T: El material de Hora Cero, ¿se llegó a vender a otros países?

O: Se concretaron unas pocas ventas. Era un material difícil de colocar. Porque las historietas nuestras estaban fuera de lo que en el exterior acostumbraba a publicarse. En todo el mundo hay editoriales como en la Argentina. Editoriales muy importantes pero llenas también de trabas y burocracia. Ernie Pike, por ejemplo, en Londres, donde hablé con un funcionario de la Fleetway, enloquecido por el personaje; fue motivo de un caso divertido y paradójico. Ernie Pike le gustaba a este inglés. Pero aparecía su jefe y lo retaba. Le decía "¿Para qué

vamos a publicar algo nuevo si con lo que estamos haciendo no nos alcanza la fábrica?"

S: Lo mismo en todas partes.

O: Lo mismo. Uno va con una genialidad, van a decir que es muy bueno, pero que a ellos no les sirve. Y eso pasa en Francia, en Italia, en Argentina y en todas partes. Además, hay otra razón. Uno puede llegar a implementar un personaje diferente, pero si se les llega a ir, los editores quedan descolocados. Tienen su íntima porción de justificación, claro.

»

[leer parte siguiente]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

[El presente documento ha sido cedido a *Tebeosfera* por Carlos Trillo para su reproducción en la edición 031019; no se ha modificado en absoluto el original remitido, salvo para diferenciar los epígrafes en negrita, y si hay modificación con respecto a su edición original en 1980 la practicó su autor. Todos los derechos reservados © 2003 **Carlos Trillo** y **Guillermo Saccomano**]

▲

ISSN: 1579-2811

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD: UNA AVENTURA INTERIOR (2).

"Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior."

Capítulo 17 del libro *Historia de la Historieta Argentina* (Récord, 1980), de Carlos Trillo y Guillermo Saccomano.

[Página de *Kirk* la creación de **H.G. Oesterheld** que dibujó Hugo Pratt]

«

La gente de Hora Cero

S: Ya nos contaste cuál era la relación entre el guionista y el dibujante por esa época. Pero, a pesar de todo, sospechamos que debería subyacer algún tipo de sensibilidad, de determinada tendencia gráfica, expresiva, que señalaba a algunos dibujantes capaces de encarar ciertos guiones y no otros. ¿Pensabas determinadas historias pensando en determinados dibujantes?

O: Cuando uno ve el trabajo de un dibujante, si es bueno, pasa algo. Uno se da cuenta, de lo que ese tipo puede o quiere dar. Es una unión entre ambos. El guionista empieza a ver con más claridad, también, lo que él mismo quiere. Si uno ve, por ejemplo, el Mort Cinder, como lo hace Breccia, ya tiene un impulso nuevo.

T: ¿Quién fue tu dibujante favorito?

O: Tendría que nombrar a varios. Pratt, Breccia, Solano López, con el Eternauta. Del Castillo, con Randall. Y Moliterni, con Watami. No sé. Sería tan difícil como definirse a favor de un personaje. Yo hice con igual dedicación y puse tanto en Joe Zonda como en Mort Cinder.

T: En Hora Cero no eras el único guionista, también estaba Jorge Mora.

O: Ah, sí. Mi hermano. Una vez me trajo una historia de casi treinta páginas, larguísimas, impecables, pero con un buen carozo, un buen nudo argumental. Yo lo abrevié, usé sólo ese nudo y quedó una historia de calidad, gané por la precisión del tema. Las más de las veces mi hermano trabajaba sobre una idea que yo le proporcionaba. En algún caso eran enteramente de él. Y al final llegó a tener bastante cancha como guionista, lo hacía bien.

S: Pero, en Hora Cero, ¿no hubo más guionistas que vos?

O: Hacia el final, algún muchacho...

T: ¿Porqué ese monopolio? ¿No había otros guionistas? ¿O no los había buenos?

O: En aquel entonces, y recupero mi experiencia de Abril, nunca me conmoví con nada de lo que me trajeron. Porque a mí, lo que siempre me importó fue

encontrar una buena historia, pero este término "buena historia", es tan vasto...

El simple arte de amar

T: Vas a convenir con nosotros que definir qué es una buena historia no es muy simple.

O: Miren, eso depende de cada uno. Es medio intuitivo. Si yo digo que cuando estaba en Abril o en Frontera, no me conmovió nada de lo que me pudieron traer otros guionistas es por algo. Ahí tiene que funcionar un sentido adicional. Ya sé que esto es un poco arbitrario.

S: Tal vez esto se aclare si precisamos un poco aquello de lo que raras veces se habla y cuando se habla, se hace con resquemor o miopía, me refiero al contenido.

T: Por ejemplo, vos nunca hiciste una historia maniquea. O, decididamente, a favor de la injusticia.

O: Civita, recuerdo, en Abril, me pidió una historia de la Legión Extranjera. Hasta me había conseguido la documentación y todo. Todavía lo debo tener, un libro en francés con historias verdaderas de la Legión. Se llamaba "A moi la Lègion", que debe querer decir, traducido, algo así como "A mí la Legión". Y yo lo leí de punta a punta. Y le dije a Civita: "Pero ésta es una historia con héroes que son todos unos hijos de su madre, mercenarios, ladrones". Y me preguntó: "¿Pero entonces no la va a hacer?". Y le dije: "No". Es que uno lee esas historias de la Legión, como Beau Geste, y se da cuenta de otras cosas. Y uno ve a los tipos esos peleando desde el fortín y a los otros, los que atacan a cuerpo descubierto. El coraje que hace falta para salir a la arena y venir a atacar ese fortín... ¿Dónde se le va la simpatía a uno? La simpatía se le va con el pobre ensabanado que viene ahí a atacar.

T: ¿Nunca te dio vergüenza escribir historietas?

O: No.

T: Por esa división que se hace con frecuencia entre géneros mayores y géneros menores, te lo pregunto.

O: No, al contrario. La historieta es un género mayor. Porque, ¿con qué criterio definimos lo que es mayor o es menor? Para mí, objetivamente, género mayor es cuando se tiene una audiencia mayor. Y yo tengo una audiencia mucho mayor que Borges. De lejos, y estoy seguro que Borges también hubiera querido escribir guiones. Como tantos escritores argentinos.

S: Entonces no vamos a insistir más preguntándote sobre guionistas.

O: Les repito. Yo casi no leo historietas, yo leo literatura. Leo constantemente. Y si Borges saca una cosa, voy y la compro. Esas son mis fuentes. Y lo digo sin culpa. Leo buenos autores: Stevenson, desde chico. O Salgari, ya les dije.

T: Y a Ongaro, ¿lo conociste?

O: Ongaro es un gran guionista, un excelente escritor y un gran tipo, muy amigo mío. En esa época todos pensaban que nos odiaríamos, ya que compartíamos el estrellato en Abril. Pero no es así. Por el contrario, fuimos amiguísimos siempre.

S: ¿Alguna vez dejaste de creer en la historieta?

O: Como todo el mundo, cuando las cosas van mal. Fue por el final de Hora Cero. La editorial se fue quedando sin dibujantes y el mismo guionista, que era yo, andaba mal. En esa época yo, si no había dejado de creer, le andaba cerca. Toda la venida en banda fue una cosa ingrata, triste, con conflictos domésticos y caída de status.

El Eternauta, las vicisitudes de una obra mayor

T: Hasta ahora no hemos tocado una de tus obras más importantes, quizá la más importante. Hablamos de El Eternauta. A propósito, hablemos de Solano López, su dibujante.

O: Un dibujante muy cálido. A mí me gustaba más que su modelo, Paul Campani. Solano siempre fue más cálido.

S: El primer Eternauta sale en Hora Cero. El segundo, en una revista semanal de información, en Gente. Entre una versión y otra hay contrastes y diferencias que no tienen que ver, seguramente, con el cambio de dibujante.

O: El Eternauta en Gente fue un fracaso. Y fracasó porque no era para esa revista. Yo era otro. No podía hacer lo mismo. Y Breccia, por su lado, también era otro. Ese Eternauta tenía sus virtudes, pero también sus contras. Por un lado, su mensaje literario. Por otro, su mensaje gráfico. Con respecto a su mensaje literario me enteré, mucho más tarde, que me habían suprimido párrafos enteros.

T: La historia, creo, se cierra con una disculpa del editor. La historia de esa edición del Eternauta, digo.

O: Claro, la editorial recibía cartas de los lectores insultando por publicar esa historieta. Y entonces el editor sacó una carta de disculpa. Por eso tuvimos que apurar el final, su desenlace.

S: Que es un final circular. ¿Por qué?

O: Yo no le di esa circularidad por filosofía sino por cerrar bien un buen relato. Pero el verdadero final fue cuando lo llamaron a Breccia, le explicaron que había un desfasaje con lo que el público quería y le pidieron que suavizara la cosa. Lo volvieron a llamar, dos o tres veces. Y él no hizo caso. No accedió a realizar las modificaciones. Y entonces se decidió acortar El Eternauta. La decisión del editor de cortarla bruscamente y poner la disculpa. Entonces yo le mandé una carta al dueño de la editorial diciéndole que era una falta de respeto a los lectores lo que estaban haciendo. Y les propuse, ya que ellos decían que era una historieta demasiado cara, que le pagaran a Breccia, que yo se las abreviaba en quince páginas más. "Páguenle a Breccia lo que con él han pactado y a mí no me paguen nada y les hago lo que falta del guión y ahí se termina El Eternauta". Y ahí se terminó.

S: En Linus, una revista mensual de historietas italiana, cuando se publicó El Eternauta se la calificaba como otra gran obra maestra de la literatura fantástica latinoamericana. Y se la comparaba con las obras de Borges, Bioy Casares y Cortázar. Sin embargo no se hacía mención del guionista. Vos no figurabas.

O: Eso no fue por culpa de Breccia, sino por error de su representante en Italia.

Después de Hora Cero. ¿Qué?

T: ¿Qué hacés cuando se cierra el ciclo de Hora Cero?

O: Trabajo en Casco de Acero, en el Misterix de Romay. Ahí hice Mort Cinder, Watami, León Loco, una historieta de barcos muy linda, que dibujaba Ernesto García.

T: ¿Y Wheeling? ¿No tuviste nada que ver con ella?

O: No, nada que ver.

S: Sin embargo allí aparecía Ticonderoga, picado de viruela, ya grandecito, gastado.

O: El tano Pratt lo habrá querido liquidar de alguna manera. Wheeling es muy posterior a Ticonderoga.

T: De todos los personajes de Hora Cero, ¿cuál fue el más importante?

O: El Eternauta era uno, pero también estaba Randall, el que más éxito tuvo. Cuando maté a Randall hubo un aluvión de cartas.

S: ¿Por qué matás a los personajes que se ganan el cariño de los lectores?

O: Por ese gran personaje que nadie aprovecha del todo, que es la muerte.

T: En algunos de los números extra, Randall salió con mucho texto, como un cuento ilustrado.

O: Porque Del Castillo es un gran ilustrador. Pero no es un historietista. Hay que trabajar el guión de acuerdo a su estilo. Es un dibujante increíble, pero no de secuencias.

S: Hablando de secuencias, una vez hiciste un Leonero Brent entero totalmente mudo.

O: Y también un Ernie Pike mudo, sin un solo texto, para Muñoz. Eran guiones que no precisaban de la palabra. La palabra eran las imágenes.

Mort Cinder: Un héroe a fuerza de oficio

S: ¿Es cierto que nunca trabajaste con los dibujantes en el desarrollo de un personaje?

O: El único caso es el caso Breccia. Hubo una charla con él. Una vez, mientras comíamos, le conté que íbamos a hacer una historia con un tipo que resucitaba. Y la conversación no avanzó mucho más de eso; no podía avanzar más, porque yo ni sabía qué era Mort Cinder. Fíjense que después, con el tiempo, en la revista española Bang! salió una crítica a la historieta, de lo más justa, hay que anotarle un poroto al crítico, quien dice que parece que Mort Cinder se hubiera construido a base de golpes de efecto. Y tiene razón. Pareciera que ese crítico hubiera sabido en qué circunstancias nació Mort Cinder. Fue hecho en una época mía muy complicada; habían fracasado mis revistas, trabajaba en la empresa que hacía Vea y Lea. Entonces tomé el trabajo de Mort Cinder por unos pesos, que eran pocos, escasos. Y aunque me hubieran dado la mitad lo habría hecho igual. Y empecé a construir los primeros episodios a fuerza de oficio, hilvanando una historia que fue creciendo en el momento de su construcción, al hacerla. Yo no tenía tiempo, por todos los trabajos que hacía, para detenerme una tarde a pensarla un poco. Las deficiencias, las indefiniciones de Mort Cinder son las que luego fueron festejadas como un acierto. Pero yo mentiría si aceptara que lo son. En realidad, ese acierto, si lo es, es hijo de las circunstancias.

A cada héroe, su Sancho Panza

T: Pero, en Mort Cinder, como en muchos de tus héroes, el héroe no es el héroe. El verdadero protagonista es quien cuenta la historia; ese "yo" que testimonia la acción.

O: Claro, al principio el héroe es Ezra. Porque yo ni sabía quién iba a ser Mort.

S: ¿Y en Sherlock Time?

O: En Sherlock Time también estaba el amigo que contaba la historia. Lo que pasa es que cuando me di cuenta de las virtudes de las fórmulas que manejaba con Mort Cinder... Me refiero a la movilidad en tiempo y espacio. Cualquier idea que se me ocurriera servía entonces para Mort Cinder.

S: En tus historietas siempre son más humanos las personajes secundarios. Los escuderos, los Sancho. En Ticonderoga está Caleb. En Joe Zonda, Bob.

O: Es un poco el caso de Sherlock Holmes y Watson. Es un cruce que te ayuda, cuando hace falta, a adelantar la historia o a congelarla suministrando suspenso. Los héroes principales creo son excusas. Breccia en el caso de Mort Cinder o Sherlock Time los ha bautizado "los cara de lata".

El fin de la época dorada, las novelas ilustradas

S: Las buenas historietas, como las que publicaban Hora Cero y Frontera, no tenían demasiado texto. Vos confiabas en la imagen.

O: Bueno, yo siempre estuve influido por el cine. El buen cine y la buena historieta son imagen. De esta manera, cuando me dieron piedra libre, trabajé las historias con poco diálogo y mucha imagen. Las más de las veces los textos deben cumplir funciones muy precisas; dar cambios de tiempo, de clima, de ánimo.

T: Dijimos que después de Hora Cero trabajás otra vez para Misterix, pero en la segunda época de este título. ¿Y después?

O: Después hice cosas para Chile. Cowboys, automovilismo, ciencia ficción. Sé que por ahí, en ediciones pirata, andan dando vueltas las ediciones colombianas o venezolanas de El Muertero y Tornado, dos western que hice por entonces.

S: En 1968 se realiza en el Instituto Di Tella una gran exposición de historietas. De allí surgiría la revista LD (Literatura Dibujada), dirigida por Oscar Masotta. ¿Qué impresión tenés de ese período?

O: Recuerdo que el comentario final que yo hice fue que eso mostraba que en Argentina moría una hermosa época, porque si bien la exposición ocurría en el '68, la última obra importante databa del '63. Y si había algún joven dibujante mostrando algo, tenía tantas influencias de Breccia que no era cosa nueva, no aportaba nada.

T: Y años más tarde, en el '72 empezás a colaborar en la Editorial Columba.

O: Al andar mal Top, Presa, un alto ejecutivo de la empresa, le pide al dibujante Spadari que yo vaya. Y fui.

T: ¿Cómo fue eso?

O: Bueno, tengo un vicio, y es que profesionalmente me pude adaptar a todo tipo de requerimientos. Si hasta alguna vez llegué a escribir la memoria de un banco... En Columba, para empezar, me pidieron historietas de guerra. Y yo hice una historieta de guerra. Sólo que un poco más conversada que las de Hora Cero. Eso es lo primero que entregué. Era, básicamente, una buena historia. Y pasó. Y así seguí, entregando otras que también pasaron. Al cabo de un tiempo me dieron un personaje que estaba empezando a caminar. Kabul de Bengala, dibujado por Altuna. Y no me explico cómo fue, llevado por la historia misma, por la época antigua, me encontré en el lugar en que se desarrollaban las anécdotas, pero ahora estas anécdotas, en vez de ser cuentos, eran novelas, pequeñas novelas. Y me sentí cómodo. Transcurría más tiempo dentro de cada historia. Eran difíciles de hacer, pero me divertía mucho. Y eso me gustó en Columba. Y me empezaron a dar otros personajes. Y a todos les di el mismo tratamiento. Es decir, muchos creen que me adapté yo a la fórmula de Columba, pero hubo un acostumbramiento mutuo, porque yo sé que a raíz de esto que hago le piden a otros guionistas que trabajen así. La estructura tipo novela que hago para Columba es mucho más laboriosa. Hay cosas que gasto en una sola vez y podrían dar para cinco o seis argumentos, pero al lector, es bueno reconocerlo, le da cosas más ricas.

El mercado de las historietas

S: ¿Cómo ves el mercado de historietas? ¿Creés que hay espacio para más publicaciones?

O: El mercado potencial de historietas es muy vasto si uno piensa que hay mercado para las cómicas, el caso de Quinterno; doscientos, cuatrocientos mil ejemplares. Ese público potencial de historietas que no está servido. Y no hay que olvidar un público potencial que es el que lee Satiricón, que tiene una tirada que nadie nunca imaginó. El público está. Hay que hacer las cosas. Y bien. Cuando empecé Kirk, el western estaba agotado. Pero siempre aparece una nueva cosa. Depende siempre del tratamiento que se le de, si se tiene, como decíamos antes, una buena historia. Los géneros nunca están agotados. Con decirles que Breccia y yo teníamos ganas de seguir con Mort Cinder, pero en el

Oeste. Con todos los ingredientes clásicos —la diligencia, el duelo final, todo—, pero con algunas variantes.

T: Es cierto. En cierta forma, Corto Maltés, la serie de Pratt, no hace sino recrear las viejas constantes de la novela clásica de aventuras.

O: No la conozco mucho. No leo historietas. Aunque vi uno o dos episodios cortos.

S: Hay episodios de Corto Maltés que tienen curiosas similitudes con guiones que vos escribiste. Por ejemplo, ése en el que el oro está guardado en los cañones. Ahora, si nosotros nos ponemos malpensados, ¿vos dónde te inspiraste?

O: Es una buena pregunta. Pero aclaro, que a pesar de mis lecturas, esa clase de recursos siempre fueron en mí originales. Porque ésa es una de las metas que a mí me dan ganas de seguir, encontrar un nuevo recurso, una nueva vuelta de tuerca. Es mucho más entretenido. Y es más, en las condiciones de una producción tan grande como la que yo tengo, debo hacerlo.

Tiempo para soñar

S: ¿Qué te gustaría hacer en historietas después de todo lo que has hecho?

O: Una historia que me atrae mucho. Y un día la voy a escribir. La siento como una necesidad. Es una historia larga, pero muy larga, inexorablemente. Es sobre la Guerra del Paraguay. Con quien hablamos alguna vez de encararla fue con Solano López, quien, da la casualidad, desciende del caudillo paraguayo. En la Guerra de la Triple Alianza hay mucha riqueza. Entra todo. Y refleja, además, una problemática muy actual, que hoy vivimos. Y está, por supuesto, la parte dramática, con las provincias que no quieren dejarse arrastrar a una guerra.

S: ¿Se te ocurrió hacerla en prosa?

O: No. La haría historieta. Y con Solano. Sí, si alguna vez se llega a dar la oportunidad de hacerla me pongo a trabajar en seguida.

T: ¿Cuál es el género en que te sentís más a gusto?

O: Los más cómodos son los del pasado. Aunque la ciencia ficción también me atrae. Se puede decir muchas cosas, se puede metaforizar, aludir a lo de todos los días poéticamente. Es la pura imaginación.

T: ¿Y el terror?

O: También. Pero guardo cierta resistencia al terror. Muchas veces se está cerca del golpe bajo. Pero no sé si se puede hablar de un género u otro. Todos son buenos. Depende de lo que se haga con ellos. Lógicamente, uno tiene, a veces preferencias. Yo he escrito historias ininterrumpidamente, una detrás de otra, saltando de un tema a otro. Hay algo que yo digo a todo guionista. Algo que hace falta. Y es tiempo para soñar. Aunque sea media hora. Cuando está haciendo la historia tiene que ensoñarse, que imaginarse a sí mismo en la situación que está describiendo. En esa situación yo me trampeo a mí mismo y me coloco en el lugar de los personajes. Y si eso no me da resultado, si me trabo, paro. Y me voy a cortar el pasto, a charlar con un amigo. Siempre es mejor parar en esos mementos. Y hacer algo que no tenga nada que ver.

S: ¿Cuál es tu método de trabajo?

O: Con lápiz y mucho papel. Empiezo a borronear la idea. En una página pongo el carozo. En la segunda, lo amplío un poco. En la tercera amplío esa ampliación. Y así sucesivamente. Eso me llevará un par de horas. Y después, al término, redacto el guión con un desarrollo más elaborado, más minucioso. Recién entonces empiezo con la escritura definitiva.

Otras inquisiciones sobre el oficio de contar

T: Hasta ahora, en esta charla, hemos merodeado la literatura. Vos decís que no leés historietas; con insistencia marcás que leés literatura. ¿Nunca se te dio por escribir "literatura seria"?

O: La tentación y el hambre de prestigio, eso, lo tenemos todos. Cuando pienso en el grupo familiar que me insiste para que haga la gran novela... Y sí, da más status. Completamente distinto. Por ejemplo para mi mujer y mis hijas sería distinto decir "soy la mujer de Borges o Sabato", que tener que decir "soy la mujer de un guionista de historietas". Personalmente, me siento mucho más satisfecho escribiendo para una masa de lectores. Pero, también pongamos un poco los pies sobre la tierra. Casi ninguno de los grandes escritores escribió en condiciones ideales. Yo creo que el libro viene cuando tiene que venir. Y si uno no lo ha escrito es porque la condición de uno no está para eso. Estoy segurísimo que cuando Hernández escribió Martín Fierro, no tenía todo el dinero del mundo ni estaba feliz con su circunstancia. Por el contrario, ustedes saben cómo lo hizo.

S: ¿Qué escritores situarías entre tus preferidos? ¿Borges, Bioy, Cortázar?

T: ¿Sabato?

O: Me resulta muy pesado. A Cortázar lo leo con más gusto.

S: Porque piensa buenas historias, quizás.

O: Además de que tiene buenas historias es un placer intelectual leerlo. Pero no hablemos sólo de los nuestros. También están Carpentier, Rulfo, Onetti, Benedetti... Son palabras mayores. Y entre los norteamericanos hay un grandísimo escritor, también periodista, que es Norman Mailer. Su Los desnudos y los muertos tiene pasajes excepcionales. No sé si leyeron Los ejércitos de la noche. Los norteamericanos y los ingleses tienen una enormidad de autores que no conocemos.

S: ¿Y Melville? Te lo cito a propósito.

O: Melville es grande, el padre de todos. Sin olvidarnos de Conrad. Ésos son geniales escritores de aventuras. Sería una lista interminable. Y en ella también incluiría uno que recuerdo con cariño especial. El Principito, de Saint Exupéry.

T: ¿Y en cine?

O: Me gustan tanto John Ford como Antonioni. Ya ven, me gusta un poco de todo.

La última pregunta

T: ¿Y cuándo vas a ir a Europa?

O: No sé, pero debería ser cuanto antes, para recuperar la paternidad de algunos de mis personajes.

»

[leer parte siguiente]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

[El presente documento ha sido cedido a *Tebeosfera* por Carlos Trillo para su reproducción en la edición 031019; no se ha modificado en absoluto el original remitido, salvo para diferenciar los epígrafes en negrita, y si hay modificación con respecto a su edición original en 1980 la practicó su autor. Todos los derechos reservados © 2003 **Carlos Trillo** y **Guillermo Saccomano**]

▲

ISSN: 1579-2811

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD: UNA AVENTURA INTERIOR (3).

"Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior."

Capítulo 17 del libro *Historia de la Historieta Argentina* (Récord, 1980), de Carlos Trillo y Guillermo Saccomano.

[Cubierta del número de *Skorpio* donde se inició la segunda saga de "El Eternauta".]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

«

Cronología de Oesterheld

Ahora como epílogo al extenso reportaje, vamos dar una cronología de la obra de Oesterheld.

Para la realización de esta ficha técnica hemos tenido en cuenta solamente los personajes de este maestro de guionistas, dejando de lado la enumeración de sus casi infinitos guiones unitarios.

- 1950: En este año, H. G. O. realiza su primer guión para Editorial Abril. Lo dibuja Eugenio Zoppi y su título es Alan y Crazy. Luego crea una historieta de guerra: Lord Commando.

- 1951: Ray Kitt, dibujada por Hugo Pratt. Una historia de detectives ambientada en Buenos Aires, apareció en la revista Cinemisterio.

- 1952: Bull Rockett, dibujada por Paul Campani hasta 1955. A partir de esta fecha y hasta 1959 realizó los dibujos Solano López, Oesterheld abandonó la confección de los guiones de su personaje luego de un acuerdo realizado con Editorial Abril al retirarse el guionista a la empresa que había fundado con su hermano Jorge, Editorial Frontera, desde ese momento nunca más salieron firmados los guiones. El continuador de Solano fue Julio Schiaffino y hasta 1965, año en que la serie fue discontinuada por Editorial Yago (heredera de los títulos y personajes de Abril), sucedieron varios dibujantes más. Los guionistas que escribieron Bull Rockett después de Oesterheld fueron Muñoz Cabrera, Ray Collins y Jorge Claudio Morhain. En 1976 Ediciones Récord retomó las aventuras de Bull Rockett, iniciando la serie con el binomio Oesterheld-Ángel Fernández. Pocos capítulos después comenzaron los cambios y la guionaron Albiac y Barreiro y la dibujó Oscar Garibaldi.

Editorial Frontera publicó nueve novelas de Bull Rockett de 126 páginas en formato de pocket, escritas en 1956 por H.G.O. Ocho de ellas estaban basadas en episodios publicados en Misterix. La novena y última, Vuelve Moby Dick, era una historia jamás escrita antes como guión de historieta. Como dato curioso consignamos que las tapas de estos libros no fueron realizadas por ninguno de

los dibujantes de la serie de historietas. Sus autores fueron Carlos Vogt y Juan Zanotto.

- 1952: Sargento Kirk, dibujada por Hugo Pratt entre 1952 y 1960. Apareció originalmente en la revista Misterix de la Editorial Abril, donde se publicó hasta mediados de 1957. En 1958, sirvió de personaje central para el lanzamiento de una de las revistas de Editorial Frontera, Hora Cero Semanal. Su aparición en esta publicación y en Frontera Extra continúa luego de la desaparición de Hugo Pratt del equipo de dibujantes de la Editorial. Entre 1960 y 1962 la dibujaron Jorge Moliterni, Porreca y Gisela Dexter. También de Sargento Kirk, Frontera publicó nueve novelas de126 páginas, con el mismo formato de las de Bull Rockett. De éstas, las dos últimas, Sheriff, Sepulturero, Barman, etc., y El Invulnerable, fueron escritas exclusivamente para libro. Las tapas de esta colección fueron realizadas sucesivamente por Joao Mottini y Hugo Pratt. En 1974, Editorial La Isla editó la novela titulada "Sargento Kirk - Muerte en el desierto", que reúne las dos primeras novelas originales ("Muerte en el desierto" y "Hermano de sangre", hilvanadas por el periodista Oscar Giardenelli). Lo que parecía iba a ser una serie, se agotó en este primer número. En 1973, la revista infantil Billiken publicó una serie de nuevas aventuras de El Sargento Kirk, dibujadas por Gustavo Trigo, siempre sobre guiones de Oesterheld, quien jamás cedió este personaje a otros guionistas. Uno de los personajes principales de El Sargento Kirk, el Corto, se independizó una vez de la historieta original. Fue en la revista Frontera Mensual, año 1959, en una historieta titulada: "El Corto cuenta sus historias". La dibujó Julio Schiaffino y apareció una sola vez.

- 1953: Tarpón, historieta de ambiente marino, dibujada por Daniel Haupt, en la revista Hazañas, de Muchnik Editores.

- 1953: Uma-Uma, dibujada por Solano López y publicada en Rayo Rojo.

- 1953: Indio Suárez, dibujada primero por Carlos Freixas y continuada por Carlos Cruz, constituía la historieta central de la revista Rayo Rojo, de Editorial Abril. Para la confección de los dibujos, Césare Civita, dueño de Abril, había logrado sacar a Freixas (autor de los dibujos de Tucho, de canillita a campeón, otra historia de boxeo), de los cuadros de Editorial Dante Quinterno.

- 1955: Dragón Blanco, dibujada por Enrique Cristóbal para la revista Dragón Blanco, de Editorial A. P. I. Se trataba de una aventura en la que mercenarios blancos luchaban contra los tuaregs en el desierto. Tanto la historieta como la revista que la cobijaba, fueron efímeras (4 números).

El Zarpa, western dibujado por Ivo Pavone, Quincenario Dragón Blanco.

- 1956: Scout River, dibujada por Luis Domínguez. Serie de expedicionarios que marchaban a conquistar el Oeste Americano; apareció durante los escasos meses que sobrevivió la revista Pancho López, de Códex.

- 1956: Ray Kent, dibujada por Eugenio Zoppi. Con algunas semejanzas con Bull Rockett, talentosísimo científico aventurero, apareció también en Pancho López.

- 1957: Burt Zane, dibujada por Ivo Pavone, una historieta policial.

- 1957: Star Kenton, dibujada por Walter Casadei. Historieta de ciencia ficción.

- 1957: En marzo de este año aparecieron las dos primeras revistas de Editorial Frontera: Hora Cero Mensual y Frontera Mensual. Las seguirían en meses sucesivos: Hora Cero Extra, Frontera Extra y Hora Cero Semanal. Más de un ochenta por ciento de los guiones de todas estas revistas fueron realizados por Oesterheld. Los restantes los escribió, en su casi totalidad, su hermano Jorge.

- 1957: Ernie Pike, dibujada por Hugo Pratt en sus primeros capítulos de Hora Cero mensual. Inmediatamente, alternaron con Pratt los dibujantes Solano López, Bertolini, Muñoz, Moliterni. Con el tiempo, también la dibujaron Balbi, Durañona, Rubén Sosa, Ernesto García y J. Zanotto. Prácticamente no quedó dibujante de todo el equipo de Editorial Frontera que no diseñara el Ernie Pike alguna vez.

El personaje, que tenía el rostro de Oesterheld, apareció en todas las revistas de la editorial, en algunos casos como narrador en off de la historia, como en los episodios de Cuaderno Rojo de Ernie Pike y en la revista Top, de Editorial Cielosur, en 1970. Estos nuevos episodios, ambientados en la guerra de Vietnam, estuvieron dibujados por Néstor Olivera y Rubén Sosa.

- En 1976: Por último, Ediciones Récord intentó retomar la serie, pero sólo se realizó un episodio que dibujó Solano López.

- 1957: Lucky Piedras, dibujada por Carlos Cruz. Historia de marinos en el sur argentino, de corta duración, apareció en el Hora Cero mensual.

- 1957: Tipp Kenya, dibujada por Carlos Roume. Las historias de un cazador, de ambiente africano, aparecidas en Frontera Mensual.

- 1957: Ticonderoga, dibujada inicialmente por Hugo Pratt, tuvo una versión de 1960 con dibujos de Gisela Dexter. Era la historieta central de Frontera Mensual, y también se publicó en Frontera Extra. En ella, un viejo, Caleb Lee, narraba episodios de guerra entre franceses e ingleses en la zona de los grandes lagos, con un personaje central llamado Ticonderoga Flint.

- 1957: Verdugo Ranch, dibujada por Ivo Pavone. Otro western excepcional, muy duro, que se publicó en Frontera Mensual.

- 1958: Patria Vieja, dibujada por Roume. Historietas unitarias de ambiente argentino, constituyó una modernizada versión de las denominadas "historias gauchescas". La inteligencia en el tratamiento de Patria Vieja no volvió a ser igualada en este tipo de narraciones. En 1960, Juan Arancio continuó con solvencia esta serie iniciada por Roume.

- 1958: Rolo el marciano adoptivo, dibujada por Solano López. Esta historieta tiene curiosas simetrías con una serie de televisión bastante posterior que en la Argentina se conoció con el título de Los Invasores.

- 1958: Hueso Clavado, dibujada por Ivo Pavone. Regocijante western humorístico, toda una novedad por entonces en el género. La publicó Frontera Mensual.

- 1958: Randall, dibujada por Arturo del Castillo. Otro western que apareció en Hora Cero Semanal y en Frontera Extra con gran éxito entre los lectores. La muerte del protagonista ocurrida en uno de los episodios del Semanal, provocó tal avalancha de cartas indignadas, que el editor tuvo que anunciar su inmediata resurrección.

- 1958: El Eternauta, dibujada por Solano López. Se trata, seguramente, del mejor relato de ciencia ficción producido en la Argentina. Se publicó a lo largo de dos años en Hora Cero Semanal, en entregas de tres páginas semanales. En esta primera versión de El Eternauta abundaban los más eficaces e inesperados golpes de efecto, que mantuvieron a los lectores atrapados por la historia durante casi cien semanas. Solano López supo brindar verosimilitud a la historia con su dibujo realista, donde estaba permanentemente presente la ciudad de Buenos Aires, una presencia fantasmal, herida de muerte por los invasores de otro planeta. Los personajes centrales de El Eternauta eran Juan Salvo, su mujer Elena, su hija Martita, su amigo Favalli, un muchacho obrero llamado Franco. Intervenían, además, unos monstruos paquidérmicos llamados gurbos, unos seres de manos prodigiosas: los manos. Y por encima, invisibles, manejando los hilos de la invasión estaban los Ellos.

El Eternauta tuvo secuencias memorables, como la muerte del Mano, cantando una extraña canción y elogiando una humilde cafetera como si se tratara de una maravillosa escultura. O como la de la huida de los protagonistas a lo largo de los túneles abandonados del subterráneo. El final, circular, anunciando el final del mundo para una fecha próxima (y cercana, por entonces) fue la terminación que merecía el aliento siempre sostenido de la historieta. El Eternauta tuvo un episodio lateral, publicado por Hora Cero Extra, en el que un grupo de hombres robot invadían la casa de Juan Salvo. Y aquí conviene hacer notar un detalle: los personajes de las revistas de Editorial Frontera, para reforzarlas y brindar un

interés permanente y totalizador. Al terminar de publicarse El Eternauta, se compiló en tres tomos la historia completa con gran éxito de público. Luego, el título El Eternauta sirvió para una revista efímera de la Editorial Ramírez empresa que se hizo cargo, en 1961, de los títulos de Editorial Frontera. Esta revista, dirigida por Oesterheld, contaba con una muy pobre producción gráfica y tenía muchas páginas ocupadas por relatos de su director, entre los que se contó el memorable "El árbol de la buena muerte". En 1977, Ediciones Récord republicó en un tomo la aventura completa de El Eternauta, tal como había salido en Hora Cero Semanal y reunió a Solano López y a H.G.O. para realizar la segunda parte de la historia, que se publicó en Skorpio.

- 1958: Leonero Brent, dibujada por Jorge Moliterni. Curiosa historia del Oeste, que supo incluir marcianos y hasta episodios sin una sola línea de texto. Salió en Frontera Mensual.

- 1958: Cayena, dibujada por Daniel Haupt. Apareció en Hora Cero Semanal y en Hora Cero Extra. Era una historieta "dura", con un ex penado de la cárcel del mismo nombre, editada quince años antes de Papillón.

- 1958: Rul de la luna, dibujada primero por Solano López y luego por Horianski. Historieta especial con niños, se publicó en Frontera Mensual.

- 1958: Capitán Lázaro, dibujada por Enrique Cristóbal. Espionaje en la Segunda Guerra Mundial, apareció en Hora Cero Mensual.

- 1958: Pichi, dibujada por Roume. Con algunos episodios de Jorge Oesterheld (Jorge Mora), narró las peripecias de un perrito en medio de la pampa a mediados del siglo pasado en la Argentina. Se podría definir, tal vez, como un Snoopy dramático. Apareció en Frontera Extra.

- 1958: Sherlock Time, dibujada por Alberto Breccia. Lo cotidiano y lo fantástico con ambiente de suburbio de Buenos Aires. Algunos de los episodios de esta serie se inscriben entre los mejores relatos de ciencia ficción argentina. Se publicó en Hora Cero Extra, y dos episodios por entregas salieron en la Hora Cero Semanal.

- 1958: Nahuel Barros, dibujada por Carlos Roume. Desprendimiento de Patria Vieja, se publicó en Hora Cero Semanal.

- 1958: Tom de la pradera, dibujada por Ernesto García. Aventuras de un niño en el Oeste americano, publicadas por Frontera Extra.

- 1958: Lord Crack, dibujada por Hugo Pratt, y luego por Bertolini, por Moliterni y por Flores. Apareció en Hora Cero Semanal y, en sus primeros episodios, la narraba Ernie Pike.

- 1958: Amapola Negra, dibujada por Solano López. Las trece misiones de un bombardero inglés, con las pequeñas historias de cada uno de sus tripulantes. Cada episodio llevaba el número de la misión y se publicaba en Hora Cero Mensual, una misión extraordinaria, sin numerar, apareció en Hora Cero Extra, póstumamente, luego de la muerte, en el mensual, de todos los personajes.

- 1958: Joe Zonda, dibujada por Solano López y por Schiaffino. Un muchacho campesino se enrola como copiloto de la Last Minute Company para ahorrar dinero y poder, así, comprarle un tractor a su hermano. Joe Zonda sabe de todo, y todo lo que sabe lo ha aprendido en cursos por correspondencia. Frontera Mensual publicó estas historias socarronas, divertidas, a veces con resoluciones francamente surrealistas, ambientadas en inexistentes parajes de los mares del sur.

- 1959: Buster Pike, dibujada por Julio Schiaffino. Apareció en Hora Cero Mensual y contaba las historias de un periodista marginado, hermano de Ernie, donde aparecían boxeadores duramente golpeados, policías gordos y hambrientos, portuarios borrachos y dandies gangsteriles.

- 1959: Doctor Morgue, dibujada por Alberto Breccia. El relato tenía por protagonista a un extraño médico forense y su ayudante, un estudiante negro. Sólo se publicaron dos episodios de esta serie, en Frontera Extra.

- 1959: Capitán Caribe, dibujada por Dino Battaglia. La publicó Misterix, sin mención de guionista. Era una historia de piratas, obviamente, y había sido escrita por H.G.O. algunos años antes.

- 1959: Pereyra, taxista, dibujada por Leopoldo Durañona. Un taxi muy viejo, un Buenos Aires penumbroso y unas lindas historias cotidianas.

- 1960: Mortimer, dibujada por Rubén Sosa. Western. Frontera Extra.

- 1960: Doc Carson, dibujada por Carlos Vogt. Un médico del Oeste, publicado en Frontera Extra.

- 1961: Cachas de Oro, dibujada por Vogt. Un cowboy desharrapado, chicano, astuto como una víbora, publicada en los últimos números de Hora Cero Semanal.

- 1961: Santos Bravo, dibujada por Juan Arancio. Historieta acerca del pasado argentino. Apareció en Hora Cero Extra.

- 1961: Historias de la ciudad grande, dibujada por varios diseñadores (Sesarego, Lito Fernández, Ernesto García) narraba breves cuentos ambientados en Buenos Aires con personajes de todos los días, bellamente pensados. Salió en Frontera Mensual y Frontera Extra.

- 1962: Mort Cinder, dibujada por Alberto Breccia. La publicó la revista Misterix en su segunda época, cuando ya no era propiedad de Editorial Abril sino de Editorial Yago (empresa a la que Abril había vendido todos sus títulos de historietas). Con un clima entre gótico y borgiano, en esta historia afloraron fantasmas muy especiales de Oesterheld y de Breccia, un binomio enorme en la historia de nuestra historieta, el dibujante y guionista que, juntos, realizaron los momentos más altos del cómic argentino. Oesterheld incorporó en sus guiones un juego espacio-temporal con el que habían trabajado sólo esporádicamente. Breccia incorporó un alucinante y sórdido lirismo, obteniendo así, este momento inigualado de nuestro género en el mundo entero.

- 1962: Paul Neutrón, dibujado por Julio Schiaffino. Uno de los últimos personajes creados por H.G.O. para Hora Cero, en sus momentos finales, poco antes de que la Editorial Emilio Ramírez (que había comprado los títulos de Editorial Frontera) quebrara, haciendo desaparecer para siempre a las ya decaídas revistas.

- 1963: León loco, dibujada por Ernesto García. Adolescentes en un barco velero, en esta historieta publicada por Misterix.

- 1963: Lord Pampa, dibujada por Solano López. Otro piloto de guerra, publicado por Rayo Rojo, de Editorial Yago.

- 1963: Watami, dibujada por Jorge Moliterni. También en Misterix, esta historia que recoge uno de los momentos del indio americano.

- 1963: Se proyecta lo que podría haber sido un suplemento de historietas, el de la revista femenina Karina, de Editorial Atlántida. Encargado por el director de la publicación, el poeta Rodolfo Alonso. Lo escribe todo Oesterheld y lo dibujan Pérez D'Elías (Yemsbón), Eugenio Zoppi (Charlena) y Alberto Breccia (el deslumbrante Richard Long, la historia de un duro narrada con una economía de recursos digna de la mejor serie negra norteamericana).

Luego de esta época, viene un período oscuro en la producción de H.G.O. Cerrada la empresa que se había hecho cargo de los títulos de Frontera (Editorial Emilio Ramírez), comenzada la decadencia de Misterix, Rayo Rojo y Cinemisterio de Editorial Yago. Oesterheld trabaja para pequeños editores marginales, que publican revistas muy mediocres, de duraciones generalmente breves. En estos años sobresale la actividad del guionista para la Editorial Zig Zag de Chile, para la que crea algunos personajes como Ronnie Lea, el muertero (suerte de Sargento Kirk), Tornado (un corredor de autos de carrera) entre otros. También merece destacarse la ciclópea tarea de escribir todos los guiones que dibuja un nutrido grupo de profesionales reunidos en un equipo formado por Eugenio Zoppi; se trata de llenar las revistas que publica Editorial Dayca a todo color, con formato "a la mejicana". Algunos de los personajes para esta aventura editorial Birdman, Futureman y el curioso Manolo, iniciado por Alberto Breccia y continuado por Pérez D'Elías.

- 1968: Editorial Jorge Álvarez anuncia una serie de biografías de importantes hombres de América en Historieta. Sale un solo número, con guión de Oesterheld.

- 1969: Segunda versión de El Eternauta, dibujada por Alberto Breccia y publicada por Editorial Atlántida en su revista Gente. El guión está muy trabajado, en un lenguaje poético y conmovedor. Los dibujos representan un nuevo agigantarse de Breccia en una búsqueda obsesiva e inquietante. El editor (Carlos Fontanarrosa) no comprende el casi hermético lirismo de las imágenes del dibujante y decide levantar la serie, que debe ser concluida precipitadamente.

- 1970: Guerra de los Antartes: dibujada por León Napoo. Este seudónimo escondía al dibujante humorístico Napoleón (Monghiello Ricci), que realizó para esta historieta una curiosa mezcla de efectos, del tipo de la solarización fotográfica. En esta versión primera, Mateo Ribas, sobreviviente de la guerra de los Antartes, narra su tremenda experiencia: como, a principios del año 2001, comenzó por Antártida una invasión extraterrestre. Las grandes potencias acceden al requerimiento de los invasores, que quieren el dominio total sobre América del Sur. La historia narra, entonces, la resistencia de la gente a los despiadados Antartes. Se publicó en la revista 2001, que dirigía Alejandro Vignatti.

- 1970: Artemio, el taxista de Buenos Aires, dibujada por Néstor Olivera y luego por Pablo Zahlut. Nuevamente, las historias de la gran ciudad, editadas por Top, de la editorial Cielosur.

- 1970: Russ Congó, dibujada por Carlos Clemen. Similar a Tipp Kenya, la publicó también Top.

- 1970-71: Comienza a trabajar para Editorial Columba, donde escribe los guiones de personajes ideados inicialmente por la editorial: Argón el justiciero, dibujada por Gómez Sierra y publicada en El Tony; Tres por la ley, dibujada por Marchione, en Fantasía; Kilroy, dibujada por Vogt, en El Tony; Brigada Madeleine, dibujada por Gómez Sierra, en El Tony; Aakón, dibujada por Ángel Fernández, en El Tony.

- 1973: La Guerra de los Antartes, segunda versión, dibujada por Gustavo Trigo. Diario Noticias (inconclusa).

A partir de 1975, toda la producción de Oesterheld se volcó hacia las publicaciones de Ediciones Récord, para la cual realizó las siguientes series: Nekrodamus, Loco Sexton, Watami (primeros episodios de la segunda época, ya que luego hizo los guiones el dibujante Moliterni), El Eternauta, segunda parte, Shunka, Wakantanka.

Con respecto a la producción en otros géneros, intentaremos una brevísima reseña final: Inauguró la serie Pepe Bolsillitos, de Editorial Abril. Trabajó para la pionera de las revistas de ciencia ficción, Más Allá, de Abril, revista en la que realizó su primer cuento ambientado en el futuro; el inquietante Pequeño Maquiavelo Reforzado, delirante historia de la competencia entre dos fabricantes de corpiños de la era atómica.

Escribió varios episodios de la serie de libros para niñas, El diario de mi amigo, intercalando sus trabajos con los de Ongaro, Nalé Roxlo y Boris Spivacov.

Creó el personaje Gatito, que dio origen a una de las más exitosas revistas infantiles de Editorial Abril.

En 1959, cuando ya llevaba adelante la aventura de la editorial propia editó dos revistas infantiles Mamita y Papito, dibujada por Alberto Del Castillo, y guionadas íntegramente por él, en sus escasos y poco exitosos números.

Por esta misma época escribió los Cuentos del Tipí (Frontera Extra), firmado con el seudónimo Oregón Trail, porque tal era el nombre del narrador y El Diario de Guerra de un Soldado (Hora Cero Semanal).

Escribió algunos excelentes cuentos en la revista El Eternauta, como el ya citado El árbol de la buena muerte. También en esta publicación comenzó una inconclusa secuela de El Eternauta en forma de novela por entregas. Dirigió la efímera revista Géminis (1965), en un intento de emular el éxito de Más Allá.

Colaboró en el libro de ciencia ficción Los argentinos en la Luna (Ediciones de la Flor, 1969), con una serie de bellos y brevísimos relatos que tituló Sondas.

Oesterheld habla de su obra

Como articulista, la obra de Oesterheld es breve. Se compone tan sólo de dos notas publicadas en la revista especializada Dibujantes, en las que el guionista analiza su relación con la tarea de autor de "literatura para dibujar".

Dada la brevedad y el interés que pueden suscitar estos breves ensayos, consideramos oportuno transcribirlos en su totalidad.

1. Cómo nace un personaje de historieta

"Un personaje de historieta no es, contra lo que comúnmente se cree, creación del dibujante, ni tampoco resultado de las directivas de los editores o de los directores de las revistas. Un personaje de historieta, en nuestro medio, al menos, que es el que conozco, es creación de un obrero intelectual cuyo nombre por lo común suele mantenerse en la penumbra, oculto por el esplendor más «romántico» que rodea la labor del dibujante. Este obrero intelectual es el argumentista o guionista, como quiera llamársele, pues entre nosotros ambas actividades se confunden.

"Como se ve, el peso de la creación de un personaje reside enteramente en el argumentista. El peso, y también, hay que decirlo, gran parte del mérito, cuando la historieta resulta de éxito. Porque, y esto debe recordarse siempre, no hay historietas buenas con argumentos malos. El dibujo de una historieta podrá ser perfecto, pero si el personaje no tiene vida, si el argumentista no ha sabido darle ni fuerza ni originalidad, la historieta estará perdida de antemano. En cambio, si el dibujo es pobre, mediocre, pero el personaje tiene valor de tal, la historieta toda puede salvarse. Estos enunciados parecerán dogmáticos, pero piense el lector en las historietas de éxito, y verá que todas tienen el denominador común de un personaje central, vivo, bien llevado. Piense también en historietas que fracasaron, y se sorprenderá al recordar que más de una estaba bien dibujada: fue la pobreza del personaje lo que las perdió.

"Por esto casi todos los dibujantes consagrados cometen verdaderas injusticias cuando, interrogados sobre sus creaciones, olvidan mencionar a quien hizo posible el éxito: el argumentista (digo esto porque aquí mismo, en Dibujantes,

varios profesionales consagrados fueron preguntados sobre cómo habían surgido sus creaciones: salvo alguna excepción, todos olvidaron al argumentista, llevando al lector a la falsa idea de que es el dibujante quien crea los personajes, y que la tarea del guionista se limita a seguir más o menos sus indicaciones).

"Para ejemplificar todo esto, y para que el lector tenga una idea cabal de cómo nace en nuestro medio un personaje de historieta, narraré unos cuantos casos tomados de mi propia experiencia.

"El editor de Misterix me pidió un día una historieta moderna, «con un piloto de pruebas como personaje central»; aunque se me ocurrieron varios episodios, advertí en seguida que un piloto de pruebas era un personaje limitado, que no daba para mucho. Traté de ampliarlo, de enriquecer sus posibilidades, y de simple piloto entendido en motores lo llevé a ser un supertécnico conocedor de cuanto secreto técnico o científico puede haber; el resultado fue Bull Rockett. Los personajes secundarios (Bob Gordon, Pic, el Club de la Aventura, el fabricante Melvielle, Mama Picmy, etc.) fueron en su totalidad creación mía. El editor, muy elogiablemente, por cierto, me felicitó calurosamente, pero su intervención en la creación del personaje no fue más allá. Y en cuanto al dibujante, Campani, no lo conocí nunca: reside en Italia, y jamás cambiamos ni siquiera una línea de correspondencia.

"En otra ocasión el pedido fue «una aventura con indios, en el desierto norteamericano a mediados del siglo pasado». El Sargento Kirk fue mi respuesta al pedido. También aquí la ayuda del editor no fue más allá del aplauso. Al revés del caso de Bull Rockett, aquí conocí, y mucho, al dibujante: Hugo Pratt. Se entusiasmó de entrada con la historia, y contribuyó al éxito del personaje, no sólo por la calidad «fuera de serie» de su dibujo, sino también por las muchas sugerencias que aportó al avanzar la historieta. Pero, y esto hay que recalcarlo, Hugo Pratt conoció al Sargento Kirk cuando ya había nacido como personaje (bien lo destacó él mismo en una aclaración que publicó Dibujantes. No reza con él, pues, el reproche señalado más arriba).

"La intervención de la parte editorial en El Indio Suárez fue más activa; un alto empleado de la editorial, Portas, supo ayudarme a llegar a la definitiva imposición del personaje. El dibujante, Freixas, era amigo mío, pero cada uno andaba por su lado y nunca llegamos a hablar del Indio Suárez.

"No todas las historietas, desde luego, nacen a impulso del pedido de un editor. A veces el argumentista, sin encargo alguno crea un personaje que después presentará al editor: si gusta, y si coincide con las necesidades de éste, la chance de la compra es grande, pues siempre hacen falta buenos argumentos.

"Ejemplo de historias nacidas espontáneamente, no por encargo, son las que me publican Hora Cero y Frontera.

"Ernie Pike es una muestra de dónde puede llegar la colaboración estrecha de argumentista y dibujante: el personaje y las aventuras las creo yo, es cierto, pero también es verdad que en el proceso de creación tengo en todo momento presente lo que Hugo Pratt hará después: pienso en un guerrillero italiano, y no pienso en un guerrillero cualquiera; pienso en el guerrillero que Hugo Pratt puede llegar a dibujar. De esta identidad espiritual surgió Ernie Pike, y también Ticonderoga. De Hugo Pratt fue la idea de hacer una «saga» histórica en los bosques norteamericanos en los años previos a las luchas por la independencia, pero todos los personajes son creación mía. Desde luego, como en el caso del Sargento Kirk, Hugo Pratt pone tanta pasión en su dibujo, a tal punto recrea él los personajes, que llega un momento en que ninguno de los dos sabe de quién es tal o cual cosa; cada uno, posiblemente, termina por creerse el creador del total; que es, desde luego, el mejor accidente que puede ocurrirle a un dibujante y a un argumentista.

"Patria Vieja nació del deseo largamente acariciado, y que nunca había podido realizar, de hacer una gran historieta con nuestro pasado; siempre creí que lo nuestro puede ser por lo menos tan aventuroso como lo exótico. Aquí también el dibujante, Roume, sabe agregar lo suyo; pone alma en el dibujo, y la historieta toda cobra una humanidad que desde ya obliga y espolea al autor. La misma inclinación a lo nuestro originó el Rolo, Joe Zonda y Luqui Piedras; nacieron de un

deseo de ver a personajes de aquí viviendo aventuras fuertes, serias o alegres. ¿Acaso el vigor, la alegría aventurera, son sólo patrimonio sajón? Solano López y Cruz, los dibujantes, captaron la idea; y los personajes creados por mí, pero interpretados por ellos, me están empujando a pensar en las aventuras tal como las dibujan Solano López o Cruz. Algo análogo a esto último ocurre con el Verdugo Ranch, Ivo Pavone se apodera del esqueleto de personaje que le da el guionista, y sabe darle la encarnadura humana necesaria. Hueso clavado, en preparación, tampoco surgió de un pedido; nació simplemente del deseo de dar rienda suelta a unas cuantas ideas tan frescas y disparatadas que no podían ir en una historieta más seria; por suerte Ivo Pavone raya aquí a mayor altura que nunca; ha hecho de cada uno de los personajes una verdadera creación: en esto el mérito es todo suyo.

"Si me he extendido tanto en narrar experiencias propias ha sido para dejar bien demostrado, con ejemplos que conozco perfectamente, que los personajes de historietas, en la gran mayoría de los casos nacen pura y exclusivamente en el cerebro del argumentista. Del argumentista es la culpa si el personaje nace enclenque, poco original o lleno de limitaciones; pero también del argumentista es el mérito si sabe dar vida a un personaje capaz de retener la atención y la simpatía de los lectores.

"Desde luego, esto es válido con la colaboración del dibujante, sin la cual no cristalizaría la obra de creación del argumentista."

2. Cuándo y cómo nació TICONDEROGA

"Imposible dar una fecha exacta para el nacimiento de Ticonderoga. Porque, si bien es cierto que el propósito de hacer una historieta cuya acción transcurriera «en el mil setecientos», en la época de El último mohicano, se concretó a principios de este año, cuando la Editorial FRONTERA decidió publicar un material de ese tipo, ni Hugo Pratt, el dibujante, ni yo, el autor, podríamos decir con certeza cuándo nos nació el anhelo de llevar a la historieta el mundo maravilloso de los bosques y los lagos, los pieles rojas y los pioneros, la frontera siempre en llamas entre colonos ingleses y franceses.

"Hugo Pratt deseó siempre la historieta del «mil setecientos»; ya en nuestras primeras charlas, cuando empezábamos a dar vida al Sargento Kirk, él me habló de su vieja aspiración, cuyas raíces le venían desde la misma infancia: con celo que hablaba de una vocación definida, ya entonces se preocupaba, sin saber cuándo lo utilizaría, de reunir una rara documentación sobre la época: raro no tanto por lo copiosa como porque acumulaba datos curiosos, muy difíciles de hallar: historias de fuertes casi olvidados, de lugares, biografías de renegados, de criminales, de cazadores, de jefes indios. Personajes cuyas figuras surgían recias del trasfondo mismo de la historia, a pesar del prejuicio adverso con que los mismos biógrafos los habían tratado; porque la documentación que Hugo Pratt reunía no era documentación fría, era documentación apasionada, que trataba de precisar los perfiles humanos, reales, de carne, de aquellas figuras como Simon Girty, el mismo Benedict Arnold, Lou Wetzel y tantos otros nombres sombríos de la historia norteamericana.

"Esta pasión de Hugo Pratt por el mundo del «mil setecientos» coincidía plenamente con lo que habían dejado en mí las viejas lecturas de Fenimore Cooper y Karl May; sabiendo por experiencia que escribir una aventura es en cierto modo vivirla, desde mis primeros tiempos de guionista fue para mí una aspiración, algo así como hacer un viaje a un lugar muy soñado, escribir una aventura que transcurriera en el glorioso ambiente de El último mohicano.

"¿Por qué, preguntará el lector, si los dos estaban de acuerdo, esperaron tanto para hacer la historieta «del mil setecientos»?

"La respuesta es simple: porque los dos queríamos tanto el tema que nuestro deseo era hacer la historieta sólo cuando la pudiéramos concretar tal como nosotros la sentíamos, sin trabas ni deformaciones impuestas por criterios ajenos. La oportunidad de hacerla con la más completa libertad, absolutamente a nuestras anchas, recién se nos presentó ahora, en las páginas de Frontera: Ticonderoga es la historieta que Hugo Pratt y yo siempre quisimos hacer.

"Escribirla no es para mí un trabajo: Ticonderoga, Caleb Lee, Craig, Numokh y tantos otros personajes que van apareciendo, estaban ya en mí, creo, desde siempre, que estaban también los bosques y los lagos; dibujarla tampoco es un esfuerzo para Hugo Pratt: basta ver cómo se recrea en el vuelo de una codorniz espantada por un indio que hace fuego, o cómo se demora en los reflejos de una canoa sobre el agua calma de un lago, para darse cuenta hasta qué punto Ticonderoga es también para él la concreción de un viejo anhelo.

"Creo haber explicado ahora las palabras del comienzo: imposible decir cuándo nació Ticonderoga. Ni tampoco cómo nació: ¿quién puede decir cómo nace una quimera en la mente de un chico, o un sueño de aventuras en la mente de un muchacho?

"No vaya a creerse de todo esto que he querido eludir con generalidades la pregunta concreta del principio: si me he demorado en explicar hasta qué punto es imposible precisar el cuándo y el cómo del nacimiento de Ticonderoga, ha sido para ilustrar con un ejemplo claro la enseñanza que realmente importa a los lectores: para que un personaje cobre vida verdadera, tanto el dibujante como el autor deben SENTIRLO".

»

[leer parte siguiente]

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

[El presente documento ha sido cedido a *Tebeosfera* por Carlos Trillo para su reproducción en la edición 031019; no se ha modificado en absoluto el original remitido, salvo para diferenciar los epígrafes en negrita, y si hay modificación con respecto a su edición original en 1980 la practicó su autor. Todos los derechos reservados © 2003 **Carlos Trillo** y **Guillermo Saccomano**]

▲

ISSN: 1579-2811

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD: UNA AVENTURA INTERIOR (y 4).

"Héctor Germán Oesterheld: una aventura interior."
Capítulo 17 del libro *Historia de la Historieta Argentina* (Récord, 1980), de Carlos Trillo y Guillermo Saccomano.

Guion de "Mort Cinder".
Clic para ampliar

[Artículo dividido en cuatro partes. Leer parte : 1 | 2 | 3 | 4]

«

Un guión autobiográfico

En 1958, Oesterheld escribió, para el libro "La Historieta Mundial", de Enrique Lipszyc, un curioso guión, en el que narraba, secuencia por secuencia, las alternativas de su vida hasta el momento de esplendor de su editorial propia. Este curioso documento viene a completar la transcripción de los trabajos de Oesterheld fuera de la ficción narrativa.

1 —MEDIO PRIMER PIANO DE PARTERA CON BEBÉ OREJUDO, RECIÉN NACIDO, SIMPÁTICO. RECIO. BIEN PLANTADO, ES EL HÉROE.

INFERIOR: El 23 de julio de 1919, en Buenos Aires, (Belgrano y Pichincha) viene al mundo el héroe de esta historia: Hector Germán Oesterheld.

2 —GENERAL DE 0 A LOS CUATRO AÑOS: ANDANDO A CABALLO EN PETISO GORDO. EXPRESIÓN ENÉRGICA. (EN EL HÉROE, NO EN EL PETISO).

RECORDATORIA INTERIOR: Durante los primeros años de existencia vive parte en la ciudad, parte en el campo, en una estancia de la Provincia de Buenos Aires, (San Cosme) de ahí le queda un "cariño para siempre" por el campo.

3 —MEDIO PRIMER PLANO DE 0 A LOS SEIS AÑOS: LEYENDO LIBRO GRUESO. CON PASIÓN FRENÉTICA.

RECORDATORIA INFERIOR: El cuarto de cinco hermanos, aprende a leer "de oídos" (Sí, de oídos: oyendo como les enseñan a los hermanos más grandes).

4 —VERTICAL: Como los mayores leen de todo, O. lee también de todo. A los ? años ya casi se sabe de memoria "La Isla del Tesoro". "Los piratas de la Malasia", "Robinson Crusoe", etc. etc. (En ediciones completas, no en adaptaciones).

5 —GENERAL DE CLASE DE COLEGIO SEXTO GRADO. TODOS ATIENDEN, MENOS O. QUE ESTÁ PAPANDO MOSCAS.

RECORDATORIA INFERIOR: Hasta quinto grado O. va a un colegio alemán. El sexto grado lo pasó en Rosario: allí la familia se refugia, cuando la crisis se lleva casas y campo. Después, de nuevo en Buenos Aires, el Nacional Manuel Belgrano.

6 —VERTICAL: A esta altura el héroe sigue devorando de todo, desde el inmortal Homero hasta el quizá no tan inmortal "Sexton Blake". De todos, menos los libros de texto: las clasificaciones andan siempre demasiado cerca de la roja línea del aplazo.

7 —M.P.P. DEL HÉROE, TAPADO POR UN COMPAÑERO, ESCRIBIENDO UN DIARIO MEDIO ESCONDIDO DEBAJO DEL BANCO. EXPRESIÓN ARREBATADA, EXALTADA, DE TREMENDA ENERGÍA.

RECORDATORIA INFERIOR: En el quinto año del Nacional hace sus primeras armas en el periodismo: dirige y escribe y distribuye un diario de nombre irreproducible, copia única, circulación gratuita.

8 —MEDIO PRIMER PLANO DEL HÉROE, CON FACINEROSO, PEGÁNDOLE, SIENDO MORDIDO, RECIBE GOLPE BAJO, APLICA TREMENDO IMPACTO AL MENTÓN, SANGRA DE NARIZ, EL OTRO TIENE OJO EN COMPOTA. DAR SENSACIÓN DE VIOLENCIA. EVITANDO, DESDE LUEGO LOS DETALLES TRUCULENTOS, CAEN PELOS, GOTAS DE SANGRE, DIENTES. ALGÚN TROZO DE OREJA.

RECORDATORIA INFERIOR: El diario encuentra el rival: y lucha es violenta, cruel, aunque el héroe nunca pierde la altura en sus escritos ("¡Las ideas no se matan, bruto!", "Más burro serás vos!" "¡Animal!").

9 —MEDIO PRIMER PLANO DEL HÉROE ABRAZÁNDOSE TIERNAMENTE CON EL FACINEROSO, QUE AHORA TIENE CARA SIMPÁTICA, (OJO DIBUJANTE: NO TAN SIMPÁTICA COMO LA DEL HÉROE).

RECORDATORIA INFERIOR: A fuerza de pelearse, los directores de los diarios rivales descubren que se han hecho amigos. Los dos diarios se fusionan. Para celebrar la reconciliación...

10 —GENERAL DE CANTIDAD DE MUCHACHOS NADANDO EN COSTANERA CON EL AGUA HASTA LAS RODILLAS. SE DESTACA LA FIGURA ATLÉTICA DEL HÉROE. GAVIOTAS, UN VAPOR HUMEA A LO LEJOS: ES DE MAÑANA. EXPRESIÓN DE FELICIDAD EN TODOS. (EN LAS GAVIOTAS NO).

RECORDATORIO INFERIOR: ...Los dos directores, cada uno con su barra de colaboradores y de admiradores, celebran en la Costanera una monumental "rata" colectiva. En plena época de exámenes sale el último número de los dos diarios: se han juntado en un solo ejemplar monstruo, con gran despliegue de suplementos y de secciones extras.

11 —VERTICAL: Termina el Nacional y empieza la Facultad: el Doctorado en Ciencias Naturales, en Perú 222. Cuaja el viejo cariño del héroe por el campo: quiere ser Geólogo.

12 —GENERAL DEL HÉROE EN PAISAJE DESÉRTICO, CON ROCAS, ABRUPTOS, TRABAJANDO DE GEÓLOGO, CON SILUETA DE POZOS DE PETRÓLEO, (SÍ, SEÑOR DIBUJANTE: LOS POZOS DE PETRÓLEO TIENEN SILUETA, NO SE META EN LO QUE NO SABE).

RECORDATORIA INFERIOR: Trabaja como alumno-geólogo en Y.P.F. Comodoro Rivadavia, Tupungato, Zapla, ven pasar la figura del héroe, empeñado en laboriosa búsqueda de yacimientos...

13 —GENERAL DEL HÉROE CONVERSANDO CON INDIO COYA Y LLAMA EN TÍPICO PAISAJE NORTEÑO: ALGÚN PUCARÁ, CACTUS, LA QUEBRADA DE HUMAHUACA, A UN LADO CERROS NEVADOS, AL FONDO, MÁS CACTUS.

INFERIOR: De la Patagonia ventosa al apunado norte, por todas el héroe, empujado por el amor a la Ciencias Naturales. Pero, lamentablemente, las Ciencias Naturales no son el único amor del héroe.

El héroe quiere demasiadas cosas...

14 —CUADRO COMPUESTO: COMO SI FUERA UN FOTOMONTAJE. EL HÉROE LEYENDO EN SU PIEZA, EL HÉROE EN EL CINE VIENDO "JUANA DE ARCO", EL

HÉROE DISCUTIENDO CON OTROS EN LECHERÍA, COMIENDO MEDIA LUNA, A LAS CINCO DE LA MAÑANA.

RECORDATORIA INFERIOR: El héroe quiere seguir leyendo más y más, quiere el teatro, quiere el cine, quiere reformar el mundo...

Con tantos amores a la vez, no puede atenderse ninguno bien...

15 —VERTICAL: El doctorado se va complicando, sobrevienen aplazos y más aplazos. Por esto el héroe es inicuamente "renunciado" de Y.P.F. Como tiene que seguir trabajando...

16 —GENERAL DE O. TRABAJANDO CON VIEJO CORRECTOR EN LUGAR SÓRDIDO, CON DOS O TRES TONELADAS DE IMPRENTA A SU LADO. CLIMA DE GRAN DESOLACIÓN DE TRABAJO AGOTANTE (SI SE PUEDE, PONER GRAN PULPO CHUPANDO LA SANGRE DEL HÉROE, EXPRESIÓN SERENA, IMPÁVIDA, EN ÉSTE).

RECORDATORIA INFERIOR: ...O. entra a trabajar en una gran Editorial, de cuyo nombre es mejor no acordarse: $ 0,40 la hora. Por 8, son $ 3,20. Por 26, son $ 83,20. La jornada de 8 horas...

17 —VERTICAL: ...hace imposible seguir estudiando, y como además se insiste en leer en el teatro, en el cine, en reformar el mundo, ya casi no se pisa la Facultad.

18 —MEDIO PRIMER PLANO DEL VIEJO CORRECTOR QUE TRABAJA CON O., MUY ARRUGADO, EXPRESIÓN NOBLE, DE ANCIANO BUENO.

VIEJO: Hay que esmerarse, amigo O. Si se empeña puede usted, dentro de treinta y cinco años, llegar a ganar lo que gano yo.

O. ¿y cuánto gana usted?

19 —P.P. DEL ANCIANO CON ORGULLO APACIBLE, SATISFECHO.

VIEJO: 0,80 centavos la hora.

20 —GENERAL DE O. POR CALLE DE BARRACAS DE NOCHE, CLIMA DE GRAN DESOLACIÓN, ABATIDO, MANOS EN EL BOLSILLO DEL PANTALÓN O DEL SACO, DA LO MISMO, SI EL DIBUJANTE QUIERE PUEDE PONER UNA MANO EN EL BOLSILLO DEL SACO Y LA OTRA EN EL BOLSILLO DEL PANTALÓN. (OJO, NO PONER LAS DOS MANOS EN EL BOLSILLO DEL MISMO LADO: QUEDARÍA UNA POSICIÓN MUY FORZADA).

INFERIOR: Son días negros, muy negros... Por eso, cuando se hace la luz, la luz encandila, deslumbra...

21 —MEDIO PRIMER PLANO DE HERMOSA MUCHACHA QUE MIRA SERENA AL LECTOR. 17 AÑOS.

RECORDATORIA INFERIOR: La luz es ella. ELLA, la novia. El héroe reacciona, cual Espaguetti comiendo espinaca. Y trabaja más, estudia más, lee más...

22 —VERTICAL: Rinde materias en la Facultad con velocidad de metralleta. Se esmera como corrector, consigue $ 0,10 de aumento; se pone a escribir.

23 —M.P.P. DE O. CON EXPRESIÓN SUBLIME, ESCRIBIENDO, FONDO DE HADAS, DE ENANITOS, DE ANIMALES EN UNA NUBE VAPOROSA, FLORES, PÁJAROS QUE PÍAN y CANTAN.

RECORDATORIA INFERIOR: Con el alma en plena ignición, el héroe produce una obra maestro: "Truila y Miltar", un cuento tan hermoso que nada menos que La Prensa lo publica en suplemento literario del domingo...

24 —P. P. DE O. ROSTRO ALGO ALZADO, LUZ ENFRENTE QUE VIENE DESDE LO ALTO (LA LUZ, NO LA FRENTE).

INFERIOR: EL héroe sabe así lo que es la gloria literaria y, de paso, una gran mejora económica: deja la Editorial de la que es mejor no acordarse...

25 —VERTICAL: ...Y entra a trabajar en La Prensa: siempre como corrector, pero ganando cuatro veces más. Seis horas, de 21 a 3 de la mañana. Ahora se puede estudiar. ¡Y llevar al cine a la novia, con las entradas que da el diario!

26 —EL HÉROE PASEANDO CON LA NOVIA, POR CALLES DE AÑOSOS ÁRBOLES Y VIEJAS QUINTAS. ESCENA ROMANTIQUÍSIMA, OTOÑO, ALGUNA HOJA QUE TROPIEZA Y SE CAE.

INFERIOR: La fortuna, la novia, siguen sonriendo al héroe; aprueba materias en la Facultad, consigue un trabajo dentro de la profesión: deja La Prensa y pasa a trabajar en un laboratorio de Minería.

27 —MEDIO PRIMER PLANO DE O. VESTIDO OVERALL, MOLIENDO UNA BOLSA DE MINERALES EN CHANCADORA, EXPRESIÓN RECIA, POLVO, GALPÓN: MUCHO RUIDO DE MÁQUINAS.

INFERIOR: EL trabajo es rudo, pesado: pero O. encuentra tiempo para seguir estudiando. Para seguir llevando al cine a la novia. Para seguir escribiendo...

28 —VERTICAL: Ahora el héroe escribe para dos Editoriales: "Códex" y "Abril". Libros de divulgación científica ("Pájaros", "Flores", "La vida en el fondo del mar", "Animales prehistóricos", "Historia de la Tierra") y cuentos para chicos, toneladas de cuentos para chicos: "Tres amigos", "La serie del Burrito Canela", varios títulos de la colección "Yo soy", "Los mejores cuentos de animales", etc. etc.

29 —GENERAL DE O. DANDO EXAMEN EN FACULTAD: PROFESORES ANCIANOS, SESUDOS (NO ES IMPRESCINDIBLE QUE SE LES VEAN LOS SESOS) EXPRESIÓN SERENA, DOMINADORA, EN O.

RECORDATORIA INFERIOR: A todo esto, el héroe ha seguido dando materias en la Facultad: Materias que, de pronto, ¡se terminan!...

¡El héroe ha concluido los estudios! Lo que debió llevar sólo cuatro años insumió nueve. Pero... ¿Qué importa? ¡El héroe ha terminado la Facultad! Llega el premio...

30 —PANORÁMICA DE LA NOVIA y O. SALIENDO DE IGLESIA ENTRE MULTITUD DE INVITADOS BIEN VESTIDOS (BIEN VESTIDOS LOS INVITADOS, Y TAMBIÉN ELLOS DOS; ELLA TODA DE BLANCO, ÉL DE "JAQUET" Y PANTALÓN A RAYAS, $ 50, CASA MARTÍNEZ) OJO, DIBUJANTE: ESTE CUADRO LLEVA MÚSICA DE BACH. SUAVE.

RECORDATORIO INFERIOR: ¡La novia y el héroe se casan! Luna de Miel a las Cataratas del Iguazú. Y después, más y más trabajo en el laboratorio de Minería y en las Editoriales. Una sección de divulgación en el "Pato Donald", más cuentos infantiles por todas partes. Tantos que el héroe se decide a dar un paso trascendental: deja el laboratorio de Minería, y se dedica de lleno a escribir...

31 —VERTICAL: Vale decir, que deja la profesión y la reemplaza por el "hobby"... El "hobby" se ha hecho profesión y la profesión se ha hecho "hobby"...

32 —GENERAL DE O. TRABAJANDO EN OFICINA: LIBROS, PAPELES, SENSACIÓN DE GRAN EFICIENCIA, EXPRESIÓN DE INTELIGENTE, ENERGÍA EN EL HÉROE: DAR SENSACIÓN DE QUE EL LUGAR EN DONDE ESTÁ ES MUY IMPORTANTE.

RECORDATORIA INFERIOR: Para ese entonces el héroe escribe ya para la Editorial Abril los primeros guiones de historietas: "Alan y Crazy", "Lord Commando", "Ray Kitt"... Corre el año 1952... Los guiones gustan y Abril le ofrece la dirección de la revista "Misterix".

33 —MEDIO PRIMER PLANO DE O. CON NENA RECIÉN NACIDA EN BRAZOS: MUY LINDA, EXPRESIÓN INTELIGENTÍSIMA, FINA, EDUCADA.

RECORDATORIA INFERIOR: Nace la primera nena... El héroe trabaja con más ganas. Ganas que cristalizan en su primer gran aporte a la historieta: "Bull Rockett" y en seguida, "El sargento Kirk"...

34 —CUADRO COMPUESTO COMO SI FUERA UN FOTOMETRAJE: O. ESCRIBIENDO BULL ROCKETT; O. ESCRIBIENDO SARGENTO KIRK, O. ESCRIBIENDO BOLSILLITO, O. ESCRIBIENDO GATITO.

INFERIOR: ...Escribe la Aventura mensual que sirve de base a la revista "Gatito", ya se ha mudado de casa: ahora vive en las afueras en Béccar. Y...

35 —MEDIO PRIMER PLANO CON OTRA NENA RECIÉN NACIDA, MUY LINDA, EXPRESIÓN INTELIGENTÍSIMA, FINA, EDUCADA.

RECORDATORIA INFERIOR: A pesar de todo el trabajo, tiene la segunda nena... Soplan tiempos malos, "Abril" reduce la compra de materiales; hay que buscar trabajo por otros lados: Editorial Muchnik; Dragón Blanco, Editorial Sigmar... Se hace todo, cualquier cosa, y entonces...

36 —MEDIO PRIMER PLANO DE O. CON NENA RECIÉN NACIDA, EN BRAZOS, MUY LINDA, EXPRESIÓN INTELIGENTÍSIMA, FINA, EDUCADA.

RECORDATORIA INFERIOR: El héroe tiene la tercera nena... Corre el año 1955, los esfuerzos del héroe para nivelar el siempre desnivelado presupuesto cuajan en una novedad: se asocia con Jorge, el hermano que le lleva dos años, y juntos sacan en forma de libros, El Sargento Kirk, y Bull Rockett...

37 —GENERAL DE O. Y J. MIRANDO KIOSKO DE REVISTAS. EXPRESIÓN DE GRAN DESESPERACIÓN.

RECORDATORIA INFERIOR: Nace así la Editorial Frontera. Se venden bastante bien los libros. Tan bien que consiguen más capital y se lanzan a una aventura mayor. Dos revistas mensuales, Hora Cero y Frontera...

38 —VERTICAL: A los que pronto se agrega una revista semanal, el Suplemento de Hora Cero, y los Extras, que llegan a hacerse mensuales. En total, cuatro revistas mensuales y una semanal (Por ahora). Entre tanto...

RECORDATORIA INFERIOR: ...El héroe tiene la cuarta nena... Cada vez más estimulado, el héroe trabaja más y más y más. La lista de personajes suyos se hacen interminables...

40 —CUADRO COMPUESTO COMO SI FUERA UN MONTAJE: O. CAMBIANDO TIROS CON RANDALL y LEONERO; O. HABLANDO CON ERNIE PIKE EN TIERRA DE CAMPAÑA; O. REGALÁNDOLE TRACTOR A JOE ZONDA; O. EN TRAJE AISLANTE JUNTO AL ETERNAUTA; O. EN LA LUNA CON ROJO; O. FUMANDO UNA PIPA CON SHERLOCK TIME; ...O. ESCRIBIENDO ESTE GUIÓN PARA ENRIQUE LIPSZYC.

RECORDATORIA INFERIOR: El héroe está trabajando cada vez más... ¿Qué le deparará...

41 —VERTICAL: ...el futuro? ¿Qué trampas le tenderá la mala suerte?

"¿Qué sonrisas, qué caídas de ojos le hará la Fortuna? Si quiere saberlo, amigo lector, ¡no se pierda el próximo episodio!

(CONTINUARÁ)»

»

[El presente documento ha sido cedido a *Tebeosfera* por Carlos Trillo para su reproducción en la edición 031019; no se ha modificado en absoluto el original remitido, salvo para diferenciar los epígrafes en negrita, y si hay modificación con respecto a su edición original en 1980 la practicó su autor. Todos los derechos reservados © 2003 **Carlos Trillo** y **Guillermo Saccomano**]

▲

ISSN: 1579-2811

EL ETERNAUTA: EL REGRESO

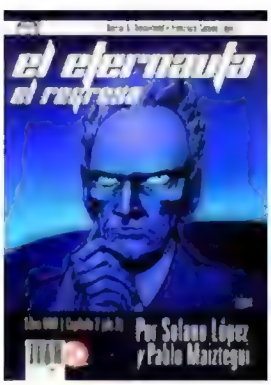
El Eternauta: El regreso

[Cubierta de *El regreso* © 2003 **Sol Producciones / Francisco Solano López**]

SEGUNDO CONTACTO, por Fernando Ariel García

Con dos años de retraso comenzó a publicarse en castellano *El Eternauta: El Regreso*, la esperada secuela de Francisco Solano López y Pablo Maiztegui, que retoma la clásica saga argentina ideada por Héctor Oesterheld y Solano López. Los fascículos mensuales son publicados por Sol Producciones y serán distribuidos en España por Otakuland. En exclusiva, *Tebeosfera* adelanta el prólogo del núm. 1

«Es un comienzo conocido. Un chalet con techo a dos aguas arropado en el silencio de las calles suburbanas del Gran Buenos Aires. En el cuarto de trabajo de un guionista de historietas, la ventana abierta oteando el futuro. Las cortinas bamboleándose por el viento fresco, no frío, de las tres de la madrugada.



Un crujido.

En la silla, hasta hace instantes vacía, una figura comenzó a tomar forma.

¿Un fantasma?

Una historia. La de un hombre que habiendo visto tanto llegó a comprenderlo todo.

El Eternauta, recuerda Solano López, "fue, además de una historia de ciencia-ficción, una especie de ejercicio de anticipación de la entrega que el país iba a vivir décadas después. Creo que fue un acto casi inconsciente, tanto de parte de Héctor Oesterheld como de parte mía, en el contexto de los años 50, claro. Héctor era un antiperonista furioso, un liberal, con ideas socialistas, de izquierda -como también podía serlo yo, sin estar afiliados a ningún partido-, donde más o menos todo intelectual se sitúa, con una visión popular y de justicia social, y de comprensión de los fenómenos históricos que obedecen a las presiones de los países más ricos".

En los años del comic todo era más fácil que ahora. O al menos lo parecía. Al protagonista le bastaba con tener un nombre, Juan Salvo; una feliz vida matrimonial con Elena, una dulce paternidad con Martita; un realizado presente de pequeño industrial dueño de una fábrica de transformadores. Si hasta tenía tiempo libre para jugar, todas las noches, una partida de truco con sus tres mejores amigos: el profesor universitario y físico Favalli, el jubilado Polsky y el bancario Lucas Herbert. Buena gente. Todos hubieran merecido un final mejor.

La noche más famosa hizo frío, mucho frío. Por eso la casa estaba cerrada. *Herméticamente* cerrada. Al principio no le dieron la importancia que realmente tenía. Lógico, treinta y tres de mano no era un tanto para despreciar. Y después la nieve. La nieve fosforescente. La nieve radioactiva. La nieve mortal. Los copos cubriéndolo todo. La Parca recogiendo los frutos de su cosecha. Buenos Aires bajo un sudario blanco.

El Eternauta ganó las calles exactamente el 4 de septiembre de 1957, en las páginas de la hoy mítica *Hora Cero semanal* Nº 1; y a pesar de estar originariamente pensada como una historia corta terminó convirtiéndose en una larga epopeya de exactos dos años, durante los cuales autores y lectores compartieron un viaje iniciático hacia la convulsionada historia argentina.

Eran épocas en que prácticamente no había televisión (sólo existía Canal 7 y transmitía menos de seis horas diarias) y las historietas eran el cine de barrio que alimentaba la fantasía y la imaginación de los pibes desparramados por las veredas al calor de las agobiantes tardes de verano, pasando las tres páginas semanales de *El Eternauta* con ansiedad desbocada de adrenalina. "Mientras se estaba publicando, Héctor y yo tomábamos el suceso de la revista como el resultado de un trabajo en conjunto. Para nosotros, el éxito se debía al *Sargento Kirk*, a *Randall*, a *Ticonderoga*, al Eternauta y a todas las otras series que se publicaban. Recién después de muchos años, al ver el interés que despertaban las continuas reediciones de *El Eternauta*, me di cuenta de que esa era la historia que más había prendido entre los lectores de todas las edades", rememora Solano López.

La dupla más importante de la historieta argentina se conoció en 1955, trabajando para las famosas revistas de la Editorial Abril (*Rayo Rojo* y *Misterix*), firmando la serie de ciencia-ficción *Uma-Uma* y las aventuras científicas de *Bull Rockett*. Cuando Oesterheld fundó su propia empresa, la Editorial Frontera, Solano López lo acompañó para crear *Rolo, el marciano adoptivo*, fallido boceto de lo que llegaría a ser la saga de Juan Salvo.

Con *Rolo*, Oesterheld y Solano López revolucionaron conceptualmente la forma de hacer y leer historietas en estas tierras, al romper el prototipo del todopoderoso paladín solitario norteamericano. Crearon lo que hoy se conoce en todo el mundo como "héroe grupal", que no es otra cosa que la mancomunidad de intereses y esfuerzos en pos de un bien común. Y además, al trasladar la acción a la Argentina lograron descentralizar la territorialidad de la Aventura.

"Con respecto a los lugares y edificios que aparecen en *El Eternauta* –señala Solano López- eran dibujos que improvisaba, porque yo conocía de pibe todos esos barrios. Toda la zona norte, del Tigre hasta Palermo, pasando por Belgrano y el centro. Nací en el Hospital de Clínicas, viví en Palermo y después en Belgrano. Tenía una tía en Vicente López, a la que iba a visitar con frecuencia y siempre me hacía una escapada al río, al puerto de Olivos. Por eso en *El Eternauta* todo sucede siguiendo los recorridos del colectivo 29 o del 60. Años después laburé en el Banco Nación, en Plaza de Mayo y llegué a conocer muy bien la zona del Congreso. La única vez que tuve que documentarme para un dibujo de la historieta fue para el cuadro grande con la vista desde arriba de la Plaza de los Dos Congresos, donde está la base extraterrestre. En una foto que ya he perdido tenía una panorámica de esa plaza vista desde lo alto".

En las mentes juveniles de la época, donde las distancias se medían con otras varas, el efecto fue devastador. Cuando el ejército de la resistencia popular protagonizó su primera escaramuza en la General Paz, a la avenida iban los chicos a ver si encontraban los restos de algún Cascarudo. Después del combate en el estadio de River Plate, los que podían se corrían hasta Núñez para intentar rescatar

los restos humeantes de la nave extraterrestre. Incluso, los más valientes se atrevieron a viajar hasta las Barrancas de Belgrano, esperando no encontrarse bajo la conocida glorieta con la amenazadora sombra del Mano, exponente de esa atormentada raza humanoide con 14 dedos coronando cada extremidad superior.

Tras la abrumadora derrota en Plaza Italia, los párvulos rodearon la estatua de Garibaldi para asombrarse al medir las gigantescas huellas dejadas en el pavimento por los monstruosos Gurbos. ¿La apoteosis de esta debacle urbana? La peregrinación hasta el Congreso para comprobar que el edificio había sido demolido por misiles intercontinentales teledirigidos. ¿Cómo puede ser que siga ahí, si yo lo ví derrumbarse con mis propios ojos?, se preguntaban aquellos niños que supieron ser hace más de cuarenta años estos argentinos que hoy le repiten esa misma pregunta (con el mismo asombro reflejado en sus caras) a Solano López, cada vez que el dibujante hace alguna aparición pública en convenciones o charlas.

¿Muy fuerte, no?

Es que *El Eternauta* era mucho más que una historieta. Con gran poesía, Oesterheld había logrado plasmar la filosofía de la dominación extranjera; y Solano la había hecho carne en esa legión de "cabezas" del interior (que todavía sigue retratando como nadie) poniéndole el pecho a los rayos desintegradores, a la muerte o a algo peor.

Y como si todo esto no bastara, llegó el final. Redondo. Redondo por lo impactante y redondo por lo circular. ¡La invasión narrada por el Eternauta todavía no había pasado! ¡Ocurriría recién cuatro años en el futuro! ¿Tendríamos tiempo de parala? "Era una forma de decir nosotros estamos acá, somos la Argentina –señala Solano-, pero si nos tienen que dar un mazazo nos lo van a dar y a nadie se le va a mover un pelo. Eso es lo que impresiona al lector tantos años después. Lo lee y dice: Puta, es verdad".

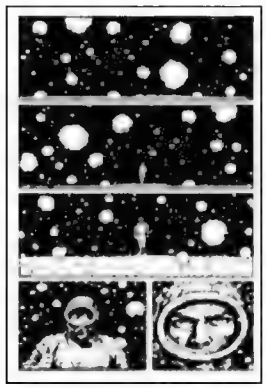
El regreso

Desde aquel lejano final, mucha agua ha corrido por debajo del puente de la Argentina. Y no toda fue clara y límpida. Perón. El Che. Vietnam. Montoneros. La Triple A. El golpe. 30 mil desaparecidos, incluyendo el propio Oesterheld. Malvinas. Alfonsín. La fiesta menemista. El cacerolazo. Los mártires de diciembre. La devaluación. Negocios para pocos, hambre para muchos. Y otros eternautas recorriendo el espacio-tiempo del noveno arte local. Hubo de todo, por supuesto. Distintos, panfletarios, truchos y mediocres. "Tomando en cuenta el orden numérico de realización –cuenta Solano López- este sería el cuarto libro *oficial* del Eternauta. Pero en realidad yo lo considero el segundo, por eso se llama *El regreso*. Es el regreso del Eternauta de la primera aventura".

En la era de la globalización neoliberal y el subcomandante Marcos, el equilibrio de fuerzas ha cambiado tras la caída del Muro y el derrumbe de la Unión Soviética. En *El regreso*, Solano López y el guionista Pablo Maiztegui piensan reflejar dichas modificaciones, retomando el camino iniciado por Oesterheld. "Estamos echando una mirada sobre la actualidad, basados en una metáfora explícita: el país invadido por extraterrestres, que son en realidad las finanzas internacionales –sentencia el artista-. En esta parte nos interesó mostrar como lograron los invasores perpetuar la dominación a través de los mecanismos de la democracia. Tal como pasó en América Latina con Collor de Melo, Alan García o Menem".

La acción de *El regreso* transcurre cuarenta años después del primer contacto. La invasión a la Tierra fue un éxito y la mayor parte de la población ignora quienes son sus enemigos. Los Manos se han integrado por completo a la sociedad, cumpliendo papeles de vigilancia, represión y padrinazgo de los hijos de los revolucionarios muertos o desaparecidos después de la guerra. "Eso pasó alrededor de 1986, durante la presidencia de Alfonsín", aclara Solano.

Y no es la única alusión directa a la historia vivida por muchos de los hijos de detenidos desaparecidos durante la última dictadura militar. Ya desde el principio queda establecido que los Manos vienen siendo blancos recurrentes de una serie misteriosa de atentados, cuyo valor se muestra equivalente a los "escraches" llevados a cabo por la agrupación HIJOS (Hijos por la Identidad y la Justicia contra el Olvido y el Silencio) a los genocidas del Proceso.



El regreso, gestado a principios de 2001 para la revista italiana *Lancio Story*, totalizará unas 300 páginas abarcando tres líneas argumentales principales: La historia de Martita, la vuelta a la lucha de Juan Salvo y la búsqueda de Elena. "Para mí es la verdadera continuación de la saga –reconoce Solano-. Engancha en cada uno de los puntos que quedaron sueltos o pendientes en la primera parte y se retoman para darle sentido a una nueva aventura".

Tres palabras bastan para definir las motivaciones del Eternauta: "Buscar. Buscar. Buscar –remarca Solano López-. Eso es lo que hace. Siempre. Y bueno, después de tanto tiempo, hoy, por fin, le tocó encontrar".»

[© 2003 **Fernando A. García**, para *Tebeosfera* 031019. Este texto es el prólogo de la edición argentina y por ello el original no ha sido editado siguiendo el *Libro de estilo* de *Tebeosfera*]

▲

ISSN: 1579-2811

UN TAL DANERI

Un tal Daneri

[Cubierta de *Un tal Daneri* © 2003 **Doedytores** / herederos de **A. Breccia**]

TROZOS ARGENTINOS, por Fernando Ariel García

Continuando con su proceso de recuperación de la mejor historieta argentina, Doedytores acaba de lanzar al mercado la versión definitiva de *Un tal Daneri*, verdadera obra maestra de Carlos Trillo y Alberto Breccia, que se mantenía en un injusto segundo plano. En exclusiva, *Tebeosfera* adelanta el prólogo del libro.

«

> «Hay un momento en que la noche agota su euforia y su melancolía. Y se dispone a morir».

Estas dos frases iniciales de un episodio de *Un tal Daneri* vienen a cuento por dos motivos: Sirven para delimitar el espacio metafísico en que se desenvolverán las historietas que siguen ("Hay un momento en que la noche agota su euforia y su melancolía"); y para conceptualizar el tiempo que comenzará a correr para sus protagonistas ("Y se dispone a morir").

El espacio de Daneri se presenta como un contrapunto entre lo aparente y lo esencial, explotando la imagen del laberinto como un instrumento ordenador de las cosas y las gentes, materia artística que les sirve a los autores, Carlos Trillo y Alberto Breccia, para exponer sus ideas filosóficas. Como en el mejor de los Borges, lo importante no se esconde en la resolución de los pequeños conflictos planteados, sino en el camino que recorre el lector para encontrarlo.

Un tal Daneri está compuesto por ocho historias. 8. El número que puesto de costado grafica la cinta de Moebius, una de las infinitas representaciones del infinito. Y durante los ocho episodios Daneri camina, buscando a. O escapando de, que no es más que el reflejo del mismo sentimiento. El amor y el espanto. El Borges de Cambridge y el Borges de Ginebra.

El espacio de Daneri es el arrabal. Nostálgico y poético. El de Carriego y el de (obviamente) Borges. Frontera primitiva entre el sueño y el mito, lo fantástico y lo cotidiano. Tarde monstruosa que permite la operación despiadada del azar sobre el tuétano de los hombres. Tierra donde lo criminal y lo prostibulario conjugan los condicionamientos de la fatalidad, el esplendor de la miseria. Crepúsculo que (otra vez Borges) "ha perdido la luz y teme la noche". Opresivo. Cruel. Abominable. Lúcido.

"Los lugares se llevan, los lugares están en uno", decía (acertaron) Borges. Y en cada trazo, en cada pegatina del Viejo Breccia, *Un tal Daneri* respira Mataderos. Para Trillo, "lo de Mataderos, que nunca se nombra en la historieta, es parte de la leyenda que salió de los reportajes que le hicieron a Breccia. Ese detective de barrio, ese pesado sin esperanzas, tenía que tener un clima así. Y Breccia tenía un Mataderos en su cabeza y en sus recuerdos, así que si hubo una idea de situarlo allí, claro, fue de él".

Vayamos a las fuentes. Revista *SuperHumor* Nº 1 (julio-agosto de 1980), página 65, columnas dos y tres. Entrevista a Alberto Breccia realizada por Carlos Trillo (el que piensa en un juego borgeano que levante la mano) y Guillermo Saccomanno. "Mataderos era un barrio que se me fue metiendo muy adentro –dice el dibujante-. Yo creo que en 'Un tal Daneri' salió algo de lo que yo veía en esos años de juventud. Esos paredones de ladrillo, esas calles de barro, esas nubes que parecían estar al alcance de las manos tan bajas. En Mataderos yo vi dos duelos criollos protagonizados por el Pampa Julio, un príncipe ranquel que se había hecho guapo. Uno de esos duelos, me acuerdo, era sólo a planazos, y se iban rebanando de a poco. Sí, ese era el Mataderos de Daneri". El barrio que todavía no dejaba de ser campo, donde (¿otra vez Borges?) "la soledad y la muerte eran temas fundamentales, y también la meditación sobre el tiempo".

Tiempos violentos que frasean furiosas pintadas sobre paredes descascaradas ("Por la libertad del pueblo"; y no, esta cita no es de Borges), que remiten al discurso del *Eternauta*; al collage sublimado del *Richard Long* de Oesterheld que después Breccia decantará en Lovecraft; al expresionismo gótico de la inmolación militante; a los monstruos de verdad, mucho más peligrosos que los de la ficción; a la Policía que busca gente; a la gente que tiene que mudarse de casas para "estar más seguro"; a un salón de espejos donde la realidad y la pesadilla se prodigan en una multiplicidad autofagocitante de imágenes y reflejos.

No es para menos. La historieta se gestó entre 1974 y 1977. Años de plomo; de la Triple A como premonición de lo peor del Proceso; de la juventud maravillosa devenida un imberbe, estúpido e infiltrado Gregorio Samsa; del volver a luchar después del "luche y vuelve". En este punto, la historieta participa del ensayo y la ficción se muestra como un retrato que confluye con la Argentina de esos años. Metáfora de un exterior gris que se ennegrece irremediablemente. Hablando de *Un tal Daneri*, el Larousse define la palabra sinestesia: "Tipo especial de sensación que se percibe en más de una localización, siendo el estímulo único". Inteligente. Imaginativo. Rigurosamente angustiante.

"En 1974, después de la muerte de Perón, empezamos a preparar (la revista humorística) *Mengano* –recuerda Trillo- y pensamos que, cada tanto, no le vendría mal tener una historieta. Junto con (Lorenzo) Amengual, (Jorge León) Limura y (Carlos) Marcucci, entre otros, hablamos con Breccia. El Viejo me pidió que le preparara un guión y yo escribí el del hombre con la marca en la cara. Para que pudiéramos publicar otro capítulo, Breccia pidió demasiada plata y no la pudimos seguir, ya que en la revista teníamos un presupuesto muy ajustado y muchos colaboradores fijos a sueldo. Pero igual Breccia me dijo que le gustaría continuarla y así hicimos dos episodios más, que aparecieron en *Sancho*, una rareza que duró muy poco. Cuando terminamos los tres primeros capítulos, Breccia viajó a Italia y se la vendió a la revista *Linus*, de la Milano Libri, que pidió más; y a la editorial de libros Editiemme, que la sacó en un álbum. Como cada aventura era autoconclusiva, nunca planteamos ningún final. Terminó porque se acabaron los editores que quisieran comprarla. O porque Breccia empezó con *Los mitos de Cthulhu*, no me acuerdo".

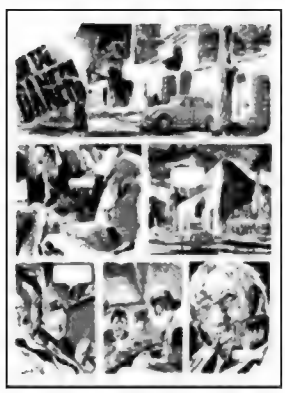
Aunque no lo parezca, *Un tal Daneri* es la primera colaboración entre Carlos Trillo y Alberto Breccia. Redonda por donde se la mire, se asemeja más al consustanciado esfuerzo de dos viejos amigos, que saben dónde y cuándo apoyarse en el otro. En estas historias de ultratumba, de magia, de predicciones, Trillo escribe algunos de

sus guiones más literarios en el uso sugestivo de la palabra impresa. Para qué redundar con el habla si al lado está el más grande de todos los tiempos. ¿O acaso alguien en su sano juicio convocaría a Maradona para ponerlo en el banco? Vean si no el peso de esos silencios muertos, de esas miradas sin vuelta de hoja.

Reflejo del momento, en el país la historieta fue apareciendo a los ponchazos. A los episodios de *Mengano* Nº 5 (1974) y *Sancho* Nº 1 y 2 (1975), le siguieron otros cuatro en el libro *Breccia negro* (1978, uno de ellos reimpreso dos años después en *Superhumor* Nº 2). Esta es la primera vez que se la puede leer, completa, toda de un tirón. Y al abarcarla en su totalidad se hace más evidente aún la fascinación por el universo borgeano que profesan los autores, sobre todo al presenciar el efectivo cumplimiento de estos destinos "vernáculos y violentos". Como un calidoscopio, cada capítulo de *Un tal Daneri* compone figuras geométricas con coincidencias extrañas y curiosas simetrías.

Dos temas neurálgicos recorren los suburbios de estas páginas. El designio predeterminado e inexorable; y la muerte tan inmerecida como esperada. También está el honor, por supuesto. Y la lealtad y la amistad. Y el coraje y la cobardía. Y la nobleza y la traición. Y todo eso junto, que es el amor de una mujer. Están dos cuchilleros gastados, con el engaño todavía afilado. Se juega al billar. Se escucha tango (y suena *Sur*, de Homero Manzi, justo aquel de "paredón y después"). Si hasta queda tiempo para un homenaje al Torito de Mataderos, a Cortázar y al box.

Todos los personajes de esta historieta vagan por las páginas como desterrados añorando lo ajeno. Fogonazos de un presente continuo que no vislumbra futuro y no reconoce su pasado. ¿Quién es Daneri? Un administrador de justicia empírica que supo ser "importante en otro tiempo", de mucha memoria y pocas palabras. "La Triple A estaba naciendo junto con Daneri –rememora Trillo-. El era un pesado, tal vez de pasados gobiernos militares, tal vez del primer peronismo. A lo mejor, pensamos alguna vez, era un cana retirado a la fuerza porque mató a golpes a alguien. De detective tiene poco, es más bien un pesado con una suerte de moral. Algo así".



Lo concreto es que el protagonista lleva ese nombre en homenaje a Carlos Argentino Daneri, el personaje dueño de la casa en donde se encuentra el Aleph que denomina al homónimo cuento de Borges. Pero como en el cieguito malo de Sábato nada es lo que parece ser, Carlos Argentino Daneri no es otra cosa que el anagrama de Dante Alighieri. Otra vez el juego de espejos. El poeta italiano que descendió al infierno es el reflejo del pesado que camina por Mataderos, que es en lo que realmente se ha convertido la Argentina, que de verdad se parece a un infierno.

El Aleph, como simultánea abarcativa totalidad, no es más que un punto de vista, *el* punto de vista desde donde abarcar, también, todas y cada una de sus propias facetas. En la postdata del 1º de marzo de 1943, Borges se refirió al Aleph como "la primera letra del alfabeto de la lengua sagrada", que "tiene la forma de un hombre que señala el cielo y la tierra, para indicar que el mundo inferior es el espejo y es el mapa del superior".

Para Trillo y Breccia ese hombre es un arrabalero manchado de sangre y luna. Un tal Daneri.»

[© 2003 **Fernando A. García**, para *Tebeosfera* 031019. Este texto es el prólogo de la edición argentina y por ello el original no ha sido editado siguiendo el *Libro de estilo* de *Tebeosfera*]

▲

ISSN: 1579-2811

VÍCTOR MORA. EL CONTADOR DE HISTORIAS.

Texto de Ramón Pérez Rodríguez.

[Fotografía de **Víctor Mora** posando en la exposición que se le dedicó en *La Massana Còmic*, el festival de Andorra del año 2003. Foto © **Francisco Nájera**]

Si somos honestos cuando hablamos de Víctor Mora debemos reconocer, sin grandes apasionamientos, que es un gran guionista. Posiblemente, y con el permiso del también prolífico Pedro Quesada, el mejor de la época dorada del tebeo patrio, ya saben, los tan manidos años cuarenta al sesenta, con el aliciente para los aficionados de que, al contrario de muchos artistas de aquellos años, su producción en este campo ha seguido extendiéndose hasta prácticamente los albores del siglo XXI.

De su máquina de escribir han salido algunos de los héroes por antonomasia de los tebeos que están necesariamente en boca de todos los aficionados, o me atrevería a decir, de todos los españoles de unas determinadas generaciones. Junto a El Capitán Trueno, indudablemente su creación más emblemática, hubo tantos otros, Vendaval, el capitán invencible, El Jabato, El Cosaco Verde, El Corsario de Hierro, Víctor, héroe del espacio, Gálax, el cosmonauta, Dani Futuro, Roldán, sin miedo, El Sheriff King, Los Ángeles de Acero, Felina, Tequila Bang..., personajes que configuran esa pequeña historia de la cultura popular tan olvidada a veces.

Podemos encontrar en su obra las virtudes que dejaron en herencia las grandes sagas aventureras de la Edad de Oro americana, la alargada sombra de aquellos tebeos que nuestro autor leía en la niñez, cuando *Terry y los piratas*, *Mandrake, el mago*, o *El Príncipe Valiente* vivían aventuras sin fin con apasionantes argumentos perfectamente estructurados, con criterio. Por tanto, y en atención a tan ricas influencias, el punto determinante de cada una de las historias que desarrolle nuestro autor será el dinamismo y la acción. Las situaciones se encadenan ofreciendo siempre puntos de interés al lector, resoluciones imaginativas a las situaciones y aportando a cada cuadernillo un final novedoso que alimenta el continuará.

Sin embargo, dejando de lado la acción a raudales, la movilidad de la trama, o la emoción del desenlace, puntos todos abundantemente tratados con mayor o menor fortuna por multitud de guionistas, debemos destacar sobremanera otros aspectos mucho más singulares en la producción de nuestro autor. Así, la imaginación desbordante que es patente en todas sus aventuras, su excelente detallismo en ambientaciones y entornos históricos, el enfoque didáctico de muchas de sus historias, complementadas con apuntes explicativos, su desbordante fantasía, propició la aparición de maravillosas maquinarias, imposibles ingenios y desenfrenados inventos que facilitaban un anacrónico acercamiento a lo que, pasado el tiempo, se dio en llamar "fantaciencia", aunque, eso si, en sus narraciones todo tiene una explicación plausible y, más o menos, científica. A pesar de todo esto, indudablemente la mejor aportación de Victor Mora a los guiones de nuestros tebeos clásicos, y por tanto al continuo de su obra, haya sido el enfoque de personajes y su uso, la humanización a la que los somete hace que nos encontremos con unos protagonistas, héroes o villanos, que ríen, bromean, lloran,

cometen errores, y se relacionan, dotándoles de auténtica vida de papel. Por tanto, y en términos generales, podemos afirmar que sus historias para los cuadernos de aventuras, y fundamentalmente a partir de *El Capitán Trueno*, están dotadas de un afortunado toque de comedia que las aleja de la línea habitual seguida hasta entonces, donde aventuras sin fin y llenas de emoción presentaban cierta tendencia al dramatismo, hasta llegar al melodrama, en los que héroes acartonados debían sufrir continuas penalidades hasta conseguir sus objetivos, encontrando en el mejor de los casos ocasionales momentos cómicos, sobre todo protagonizados por algún secundario.

Por el contrario, también es de justicia reconocer que en el debe de tan ingente producción de guiones de Mora encontramos, a veces, una tendencia a la repetición de situaciones, tramas y resoluciones en unas u otras series, bagaje nimio, a nuestro parecer, ante el montante del haber.

Uno de los cuadernillos de *El Capitán Trueno*, el serial modélico español de los cuadernos de aventuras, que precisamente cosechó éxito cuando este tipo de publicaciones tuvo que enfrentarse con un cambio de los gustos del público en el mercado de los tebeos (durante los años sesenta). Arte © 2003, Ambrós

UNA VIDA.

Nace Víctor Mora Pujadas, en la Barcelona de 1931, viviendo en ella sus primeros años hasta que el final de la guerra civil le lleva, junto a su familia, al exilio en Francia, por temor a posibles represalias para con su padre. En el vecino país continua alimentando su gran afición por los tebeos y sobre todo por las historietas de los grandes personajes clásicos de la Edad de Oro americana. Precisamente será en Limoges donde queda huérfano de padre, al fallecer éste de unas fiebres.

De regreso a Barcelona, madre e hijo deben enfrentarse a una dura subsistencia. Su madre trabaja en un puesto en el mercado mientras que el joven Víctor colabora en los más diversos menesteres. Al mismo tiempo no pierde su afición por la lectura, en sus más variadas opciones, literatura, novelas, tebeos, y el cine, decidiendo probar fortuna en el mundo de la historieta. Aunque, curiosamente, sus primeros intentos los encamina hacia el dibujo (*Capitan Kerr*, 1949), pronto se decanta por la narrativa, impulsado por Rafael González de Editorial Bruguera, empresa a la que se había dirigido con intención de ofrecer su trabajo. Y aunque ya había realizado alguna colaboración, caso de guiones para el serial *Doctor Niebla*, es a partir de aquí que comienza su colaboración en firme para la famosa editorial barcelonesa, de la que llegaría ser uno de sus puntales. De entrada adapta famosas novelas para, poco a poco, pasar de la realización de guiones para personajes ajenos a llevar a cabo otros con héroes propios: el comentado *Doctor Niebla, El Justiciero Errante Vendaval, El capitán invencible, El inspector Dan*,... hasta llegar a 1956, cuando a instancias de la dirección de la editorial, que quería complementar el gran éxito de *El Cachorro* con otro personaje similar, crea un cruzado que junto a sus amigos recorre el mundo viviendo apasionantes aventuras. Lo llama *El Capitán Trueno*, y lo demás es historia.

El serial se convirtió de inmediato en un auténtico "bombazo" con tiradas que sobrepasaron con creces los 300.000 ejemplares semanales en algunos momentos, y gran abundancia de productos satélites caso de *Capitán Trueno Extra*, *Capitán Trueno Album Gigante*, que se desarrollarían en los siguientes años y que prácticamente tienen continuidad de una u otra forma hasta la actualidad a través de reediciones o nuevos proyectos (no siempre con buen fin, caso de libros, cine, etc.).

Hombre de profundas convicciones de izquierda, es también en esta época que se acrecienta su compromiso en la lucha política colaborando con el Partido Comunista en un intento de organización y concienciación popular hacía la lucha antifranquista, actividad que le lleva a la cárcel, junto a su compañera Armonía, durante unos meses.

A su regreso a la actividad es nombrado jefe de redacción. A la sombra del éxito de *El Capitán Trueno*, comienzan a surgir otros personajes, no siempre para Bruguera, que en una línea argumental similar se ubican en distintas épocas históricas, conformando también auténticos clásicos populares, es el caso de *El Jabato* (1958), *El Cosaco Verde* (1960), *Dani Futuro* (1969) y *El Corsario de Hierro* (1970), por no mencionar una auténtica muchedumbre de secundarios que con mayor o menor fortuna derrama a lo largo de los años sesenta y setenta, "Victor, héroe del espacio", "El Sheriff King", "El Príncipe Errante", "La llamada de África", "Galax, el cosmonauta", "Los Comandos de África", "Grand Prix", "Tanik, el Prehistórik", "Supernova", "Roldán sin miedo", "Iris de Andrómeda", *Las crónicas del Sin Nombre*, "Sunday", "Tequila Bang"....

Del mismo modo, Víctor colabora durante años con relativa asiduidad en publicaciones europeas, mayoritariamente para el mercado francobelga, de hecho durante una temporada se traslada a Francia, desde 1962, harto ya de los continuos agobios de la policía franquista a raíz de su estancia en prisión. Su trabajo aparece en revistas como *Pif* y *Vaillant*, y posteriormente en Pilote. Buena parte de su producción en este sentido queda inédita en nuestro país aunque hemos podido recuperar series como *Felina* (1979), *Los Inoxidables* (1984) o *Los Ángeles de Acero* (1985).

De nuevo en España, en los años ochenta produce la serie *La Guerra Civil Española* para Norma, *Tallaferro, L'Almogavar*, para el diario *Avui*, o "Secretos del cine" en *TBO*, entre otros cómics.

A lo largo de tantos años de carrera han ilustrado sus guiones nombres como Francisco Hidalgo, Ambrós, Darnis, Carlos Giménez, Martínez Osete, Jesús y Adriano Blasco, Carrión, Antonio Parras, Víctor de la Fuente, Luis Bermejo, Fuentes Man, Spadari, Bielsa, Usero, Goetzinger, Font, Escandell, Buylla, Díaz, Luis García, ...

Del mismo modo es justo reseñar además, a la sombra del apego por los ideales de izquierda, su constante lucha por el reconocimiento de los derechos de autor por parte de las grandes editoriales.

Hombre de letras, sería un profundo error circunscribir su aportación al mundo de la cultura solo a su trabajo como guionista de tebeos, debiendo hacer mención a su abundante bagaje como traductor, articulista, así como, y sobre todo, escritor, campo en el que ha destacado por su obra en catalán, algunos de cuyos títulos, *Els plàtans de Barcelona* (1966), *El tranvía blau* (1985), *La dona dels ulls de pluja* (1993) son considerados clásicos de la literatura contemporánea catalana.

[leer la segunda parte del documento: Entrevista con Víctor Mora]

[© 2003 **Ramón Pérez Rodríguez**. El texto sobre Víctor Mora fue publicado en el fanzine malagueño *¡¡Al rescate!!*, núm. 12, y ha sido revisado para esta edición de *Tebeosfera*. La entrevista fue realizada en la primavera del año 2000 a Víctor Mora mediante cuestionario y por correo ordinario. También ha sido revisada para para su publicación en *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

LOS GUIONES DE VÍCTOR MORA.

Entrevista por Ramón Pérez Rodríguez.

[Cubierta de **Joan Boix** para el tebeo especial editado sin ánimo de lucro en Córdoba *¡Cita en Córdoba!*, que fue luego reeditado en Barcelona por piratas de la historieta con el fin de venderlo a los coleccionistas.]

...el héroe solitario suele dar menos juego que dos o tres personajes entre quienes repartir la acción..

Entrevista por Ramón Pérez Rodríguez

Ramón Pérez- ¿Cómo se enfrenta a la página en blanco, cómo desarrolla el argumento, idea básica, etcétera?

Víctor Mora- Con buen ánimo, pues he tenido la suerte inmensa de que jamás me fallara la inspiración

RP- ¿En que se basa para elegir la idea troncal de una historia?

VM- A menudo he interpretado a mi manera lo que me pedían los editores, el público, etc.

RP- ¿Considera que existen puntos que son imprescindibles de incluir en todo guión para que este sea capaz de "atrapar" el interés del lector?

VM- Solo en líneas generales...Todo relato de aventuras contiene acción, suspense, intriga, humor.

RP- Ha tocado prácticamente todos los temas y ambientes, Edad Media, Oeste, Ciencia Ficción, Selva,... ¿cuál ha sido su temática preferida?

VM- Todo tiene su encanto. Me han gustado mucho la Edad Media y la Ciencia Ficción.

RP- ¿Cuál ha sido su principal fuente de inspiración?

VM- La literatura y el cine.

RP- Gusta de incluir pinceladas fantásticas en sus argumentos, ¿Por qué?

VM- Precisamente por lo comentado con anterioridad

RP- ¿Hacía distinciones en la línea argumental en función del personaje?, es decir, salvando la época en que se desarrolla la aventura, ¿sirve la misma idea para El

Capitán Trueno, que para El Jabato o El Cosaco Verde?

VM- Sirve para todos el fabuloso mundo de lo que se llama la Aventura.

RP- ¿Cómo elegía los nombres de sus personajes, y más teniendo en cuenta los de lugares exóticos, árabes, africanos, orientales..?, ¿usaba para este aspecto alguna documentación especial?

VM- Aquí también le diré que la literatura y el cine.

RP- ¿Qué debemos tener en cuenta a la hora de elegir el título de una colección o el nombre de su protagonista?

VM- El público a quien va dirigida, el editor, etc.

RP- No suele realizar guiones con un único protagonista, siempre el héroe lleva uno o dos compañeros, ¿por qué?

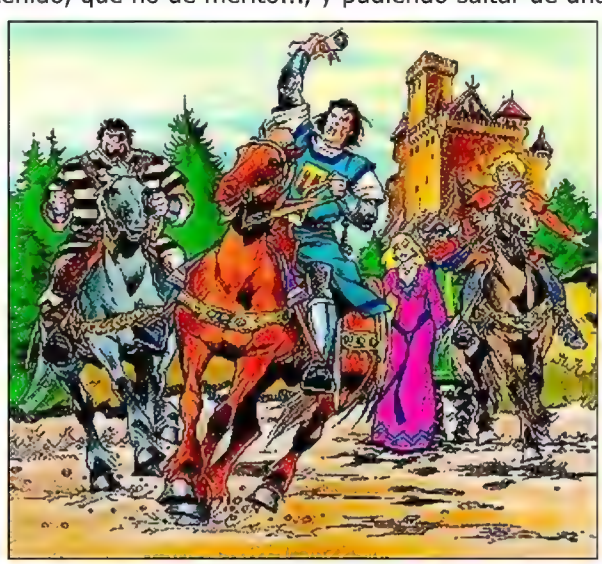
VM- El héroe solitario suele dar menos juego, a la hora de contar cosas, que dos o tres personajes entre quienes repartir la acción.

RP- ¿Desarrolla primero la línea argumental y posteriormente añade los diálogos en función de cómo ha quedado la historia, o, ambas cosas surgen de forma complementaria?

VM- Ambas cosas surgen de forma complementaria.

RP- Profundizando en los cuadernillos clásicos, disponía de espacio limitado, ya que, aunque hubiese un continuará, en las 10 páginas del cuadernillo semanal debía incluir una presentación o enlace con el anterior capítulo, desarrollo y final, siempre engarzado con la línea argumental general, ¿cómo estructuraba la trama disponiendo de este espacio limitado, es decir, consideraba el argumento de ese cuadernillo, y luego lo repartía en páginas y a su vez en viñetas?

VM- Si quiere que le diga la verdad, las cosas me iban saliendo espontáneamente, con gran facilidad, tenemos que volver a hablar de la suerte inmensa que he tenido, que no de mérito..., y pudiendo saltar de una historia a otra, de un personaje a otro.



RP- ¿El número de viñetas por página era estándar o existía una libertad para incluir más o menos?, ¿servía esto para cuadrar el desarrollo de la trama conforme se acercaba la página 10 del cuadernillo?

VM- Esto hay que fijarlo con el dibujante, con el editor, etc. Normalmente, dentro de un orden fijado por el editor, he tenido bastante libertad.

RP- ¿Solía reunirse con el dibujante para que realizara un estudio de personajes antes de iniciar una colección?, ¿supervisaba esta faceta?

VM- Hablaba de vez en cuando con los dibujantes, pero he de decir que, por exceso de trabajo, no todo lo que hubiese querido. Cuando se creaba una nueva serie, solía pedir bocetos del personaje principal. Yo mismo, a veces, hacía algún boceto que daba al dibujante.

RP- ¿Cual era la relación de trabajo habitual con el dibujante? ¿Existía algún contacto posterior a la entrega del guión?, ¿cuáles eran sus indicaciones

fundamentales, si las había?, ¿daba alguna recomendación sobre personajes, vestimentas, aspecto, etc.?

VM- Era una relación basada en lo esencial...No había demasiados contactos posteriores a la entrega del guión. El guión especificaba, viñeta por viñeta, la acción (como si se tratara de planos cinematográficos) y el texto acompañante, cuando lo había. Eran indicaciones claras y precisas. (Si tenía documentación gráfica, se la adjuntaba al dibujante). Si algunas situaciones lo requerían, adjuntaba bocetos explicativos.

RP- ¿Cuánto tiempo invertía en la realización de un guión de diez páginas?

VM- Digamos un mes, más o menos.

RP- Sabemos que ha realizado adaptaciones de novelas, ¿cuáles deben ser los puntos principales a seguir para realizar bien este trabajo?

VM- No me gustaba hacer adaptaciones. Prefería inventar. Siempre me ha sobrado imaginación. Al adaptar, tenía respeto obsesivo a los autores, no hubiera soportado traicionarles. Como resultado de mi actitud, mis guiones de adaptaciones tenían demasiado texto.

RP- Para finalizar, ¿recuerda alguna anécdota curiosa sobre algún guión?

VM- A un censor, particularmente... inteligente, se le ocurrió de sopetón, durante un tiempo, mandar borrar, o rascar del grabado, las armas de mis personajes medievales, con el resultado de dejar a todos subversivamente con los puños en alto. Las cosas eran así.

[© 2003 **Ramón Pérez Rodríguez**. El texto sobre Víctor Mora fue publicado en el fanzine malagueño *¡¡Al rescate!!*, núm. 12, y ha sido revisado para esta edición de *Tebeosfera*. La entrevista fue realizada en la primavera del año 2000 a Víctor Mora mediante cuestionario y por correo ordinario. También ha sido revisada para para su publicación en *Tebeosfera*, 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

VÍCTOR MORA, EL CAPITÁN TRUENO Y EL AGUANTE DE UN GUIONISTA.

Texto de Eduardo Martínez-Pinna.

[Cubierta de una de las recopilaciones de Ediciones B de la colección primera de *El Capitán Trueno*, gran creación de **Víctor Mora**, engalanada con una ilustración de **Miguel Ambrosio Zaragoza "Ambrós"**. La sonrisa y la incombustibilidad del personaje fueron una baza importante de su éxito. Haga clic sobre la imagen si desea ampliarla, al igual que sobre el resto de las imágenes de esta página web. © 2003 **Eds. B / V. Mora / Ambrós**]

El Capitán Trueno es una historieta en formato cuadernillo de contenidos épicos muy característica de la España de los años cincuenta. Los créditos -cuando aparecen- vienen firmados por el guionista Víctor Mora (con el pseudónimo de V. Alcázar y otros) y por el dibujante Miguel Ambrosio Zaragoza (Ambrós). Desde los primeros tiempos de su creación, parece asumir -que no asume- todos los tópicos de un género de tan elevado aprecio popular. El nombre de su protagonista, su componente estólido, la jerarquía que impone a sus compañeros, de claro tinte paternalista, y la presencia de una dama con la que mantiene un amor casto y mendaz, que lejos de humanizar al héroe lo reafirma como estereotipo. En suma, hay una contrastada superioridad de lo masculino sobre lo femenino, y de la nobleza de los caciques sobre la incultura y patanía que derrochan las clases populares que ven en el líder un modelo de comportamiento a seguir.

La ambientación de un escenario, esencial en el desarrollo de cualquier historia heroica, queda por completo desdibujada en estas aventuras medievales, no sólo en el plano gráfico, sino también en el literario. Este hecho puede deberse aparte de la impericia de los narradores, a una estrechez de plazos de entrega motivados por una cadencia semanal que impide la precisa visualización geográfica. En la vertebración del relato se rinde un excesivo tributo al "continuará", por otra parte típico de cualquier serial de todo país o época, que sirve para presionar a los compradores en la adquisición del siguiente cuadernillo. Los ciclos argumentales deben terminar antes del final de un ejemplar para rápidamente comenzar el siguiente y acabarlo en situación apurada. Como la acción es el centro y la coartada de las historias, los diálogos son escasos y donde se hacen necesarios resultan engolados y retóricos tanto en las escenas de (falso) amor, como en otro tipo de parlamentos religiosos o ideológicos, en consonancia con la casta dominante del país, y vigilados por una censura poco dada a concesiones y flexibilidades.

En *El Capitán Trueno,* la recalcada ausencia de factor tiempo y el encadenamiento de episodios más o menos independientes, no ligados por subtramas, incide en el cierre de las posibilidades de evolución de la historia por lo que la repetición de supuestos argumentales será una constante temida al poco tiempo de la apertura de una colección.

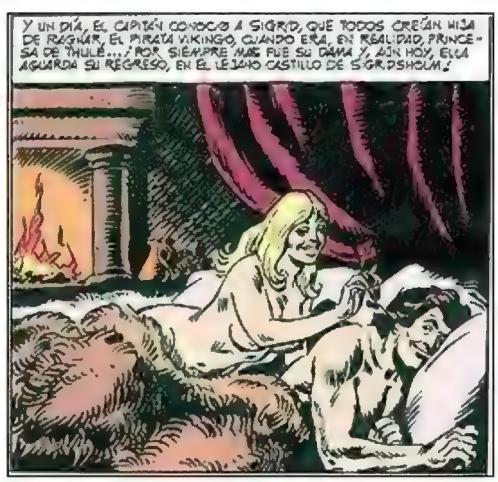
El equipo formado por Víctor Mora y Ambrós modifican el cerrado libro de estilo que cursa con los seriales de aventuras en la mayor parte de los primeros 175 cuadernillos de este serial. La reforma del canon trae como consecuencia la deriva hacia un relato más personal dotado de un cuerpo de mucho mayor contenido y sensiblemente mejor construido que bebe de influencias más veraces que las propuestas por los seriales de aventuras patrios. Las referencias irrefutables que aproximan el relato de Mora (y Ambrós) hacia una mayor cualificación son las historietas de la prensa sindicada estadounidense, más en concreto las de Milton Caniff (*Terry y los piratas*) y Hal Foster (*Príncipe Valiente*) que el autor conoce y admira.

Historia editorial de *El Capitán Trueno*.

Un enfoque simplificado de la trayectoria editorial de la obra, compleja en formatos, guionistas y dibujantes, podría venir representada en tres épocas distintas, correspondiendo dos de ellas a la producción de material original y una tercera a la reedición de productos de calidad ínfima que han contribuido a demonizar y dar contexto a la (cierta) leyenda negra de Bruguera.

La primera fase de producción de material original, principal e inicial, queda enmarcada entre 1956 y 1968, con la aparición del personaje en cuatro soportes editoriales. Cuadernillos de ***El Capitán Trueno*** en número de 618 (14-V-1956 a 12-VIII-1968), siendo sus dibujantes más cualificados Ambrós y Pardo. A los tres meses de iniciarse este formato aparece el héroe en dos páginas de la revista ***Pulgarcito***, desde el día 13-VIII-1956 hasta el 1-I-1962, con un receso que ocupa la práctica totalidad de 1957, año en que no hace presencia en la revista. El 18-I-1960 surge un formato vertical con el nombre de ***El Capitán Trueno Extra***, publicación que cae en manos de autores artesanales obligados a asumir el estilo Ambrós y que alcanza 427 ediciones hasta su cancelación el 18-III-1968. En estas tres conformaciones hay presencia de ediciones especiales llamadas *extras y almanaques*. La publicación de material original, en esta primera fase, culmina con la aparición de seis títulos en la colección ***Héroes***, entre marzo de 1963 y marzo de 1966.

De 1968 a 1975 Bruguera da pie a su leyenda negra al sacar al mercado una especie de refrito titulado ***Trueno Color***, de 297 números en total, que mezcla sin ningún reparo episodios de las ediciones anteriores, a excepción de la colección *Héroes*. Es una mezcla desordenada (sublimación de una primera colección espuria titulada ***Album Gigante***) con supresión de episodios y viñetas completas, remontado y retocado de las mismas por concesiones a la censura, a lo que hay que sumar el añadido de color de calidad ínfima y unas portadas, que pese a la bondad de las pinturas de Bernal, no justifican una edición tan... injustificable. Las múltiples reediciones y retapados de este producto menor, hacen de él la colección más conocida del héroe de Mora.[1]



Durante la década de los ochenta, y a consecuencia de un auge editorial de cómics en España, la obra retorna en dos diferentes modelos de renovación. Uno son las reediciones fieles de parte del material original, realizado la mayoría de las veces por editoriales piratas y a precios abusivos. Su reclamo comercial está basado en la evocación nostálgica que despierta el personaje en un sector adulto de la clientela que quiere recuperar sus tebeos de infancia, aun a precios astronómicos. Tebeos que por otra parte pasan de ser una "vil muestra" de la industria franquista a historias meritorias con las que aprendieron a soñar muchos jóvenes españoles. Aquella validación al alza trae como consecuencia la producción de nuevos relatos, publicados por otras editoriales además de por Bruguera y su continuadora Ediciones B. El personaje es básicamente el mismo con un remozado y pulido en sus actitudes más reaccionarias, incluida su postura ante el amor, lo que permite a los españoles hacer realidad el fetichismo soñado de ver la cara

oculta de la luna, la integridad dorsal de una Sigrid maciza y sensual. Pese a los intentos de Víctor Mora por mantener en un plano de actualidad a su antigua creación, pese a los espectaculares dibujos de algunos de sus nuevos dibujantes (en especial los de John Burns) y pese a la desnudez de Sigrid, estas historias tan sólo traen un valor coyuntural en la biografía editorial del personaje, y su breve estela se disipa en los inicios de la década de los noventa. Aparte, en mayo de 1982, en la enciclopédica *Historia de los Comics* de Toutain Editor, aflora una curiosa aventura de *El Capitán Trueno* obra de Mora y Ambrós, de componente testamentario, que de una manera metafórica narra la caída de la censura y la liberación del personaje en todas sus manifestaciones. Una escena brilla especialmente: Sigrid, desnuda y en el lecho conyugal, pide más lances amatorios a un Capitán Trueno sumido en un estupor cómplice y refractario.

[1] Uno de los trabajos que quedan pendientes sobre *El Capitán Trueno*, sería el de la indización e identificación editorial de las páginas de *Trueno Color*. Actualmente, la indización más detallada y pormenorizada de toda la bibliografía de la obra es la de José Fernández que viene en el libro *El Capitán Trueno, un héroe para una generación* [previamente publicada en autoedición; clic aquí para ver su ficha en *Tebeosfera*], la cual se completa con la aportación de otros datos significativos como fechas, dibujantes, guionistas, cadencias y complementos, recomendándose enfáticamente su consulta [clic aquí para acceder a su última edición].

[Artículo dividido en 3 partes. Leer la parte: 1 | 2 | 3]

[leer texto sobre Mora de Ramón Pérez Rodríguez, con una sección de vínculos]

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera*, 031223]

▲

PORTADA
TEBEOSBLOG
INDICES PREVIOS
TEBEOTECA
AUTORES
TEBEOS
LIBROS
ARTICULOS
ENTREVISTAS
PERSONAJES
REGISTROS
PRENSA
SERVICIOS
CREDITOS
CONTACTO
BUSQUEDA
ENLACES
ISSN: 1579-2811

VÍCTOR MORA, EL CAPITÁN TRUENO Y EL AGUANTE DE UN GUIONISTA (2)

Texto de Eduardo Martínez-Pinna.

[Cubierta de una de las recopilaciones de Ediciones B de la colección primera de *El Capitán Trueno*, gran creación de **Víctor Mora**, engalanada con una ilustración de **Ambrós**. Haga clic sobre la imagen si desea ampliarla, al igual que sobre el resto de las imágenes de esta página web. © 2003 **Eds. B / V. Mora / Ambrós**]

Víctor Mora, guionista Bruguera y autor de *El Capitán Trueno*.

Mora es un narrador pragmático producto de una época concreta y capaz de desarrollar el oficio en unos cauces sociopolíticos y laborales manifiestamente hostiles. Gran parte de su actividad profesional está enmarcada en la plantilla Bruguera en actividades de traductor, redactor y guionista, desplegando en ella la mayor parte de su prolífica obra. Su actividad fabuladora está regida y regulada por la censura que vehicula y normaliza la dirección conceptual y formal de cualquier variante de narrativa, incluida la historieta. Ésta se presenta inflexible en temas sexuales y en la sátira de valores que el Estado considera intocables y, dependiendo de épocas, presenta una mayor flexibilidad en la violencia épica. Eludirla se hace una tarea compleja más no imposible. Y siempre gratificante.

Víctor Mora derrocha un dilatado caudal de conocimientos en lo relativo a cultura popular, y de manera particular en los cómics. Es un enamorado de los llamados seriales río (como *Príncipe Valiente* y *Terry y los Piratas*) con los que presenta sugestivas afinidades, consiguiendo en determinados momentos asumir esas técnicas y todo lo que comportan, esto es, caracterización de figuraciones, descripción de atmósferas y paso del tiempo.

Su prolificidad es un hecho que además de constatable, se ha mantenido con un gran promedio de calidad, no siendo pocos los momentos en los que su oficio ha dado muestras de brillantez, a consecuencia de acontecimientos que suelen concretarse al comienzo de sus seriales. Una libertad creativa la suya con pocas trabas editoriales que no sólo le permite alejarse de las normas impuestas por los seriales de aventuras sino el asumir las influencias antes citadas –de contrastada mayor solvencia- con lo que además evita la reiteración de supuestos argumentales. Añádase a esto algunas circunstancias externas como cierta tolerancia censorial (una laxa ley de prensa de 1955) y la elección de un dibujante apto, que realza el potencial narrativo del guionista.

La capacidad de establecer vínculos o afinidades con ciertos dibujantes ha caracterizado y valorado los guiones de Víctor Mora. Cuando ha sido el genial Ambrós, su narrativa ha fluido con una gran libertad, prácticamente sin rémoras. Parte de esa química también se hace presente en los primeros números de *El Jabato* ilustrados por Darnís, que el tiempo no ha tratado tan bien por constituir en parte una canibalización de su anterior obra.

La libertad editorial acompañada de una tolerancia censorial sirve de acicate a la estimulación creativa, y en Víctor Mora no supone ninguna excepción. Ello le permite entrar sin cortapisas en las normas que determinan las leyendas épicas. Deshace arquetipos y consolida la personalidad de protagonistas, secundarios y malvados, añadiendo además un magnífico elenco femenino que le asegura la complicidad de las lectoras, con lo que se incrementan las ventas, al contener la trama argumentaciones apasionadas al estilo de Milton Caniff. Mora aporta una cierta ambientación que hace distinguibles los espacios geográficos que pisan los personajes, dando identidad a Tierra Santa, Extremo Oriente, los mares de China, regiones variadas de América, fiordos noruegos y otros. Se asoma al serial río al enlazar episodios de ritmos trepidantes mediante fabulaciones secundarias, contribuyendo a dar objetivo y finalidad a las aventuras de los protagonistas. De esta manera queda muy presente un argumento subsidiario, materializado en la búsqueda y traslado de un tesoro fabuloso, y en la restauración de los derechos reales de Sigrid en el trono de la *fosteriana* Thule (cuadernillos 59 al 129 de Ambrós). Pese a las prometedoras maneras iniciales que significaban los primeros años de la serie, la insuficiencia de Mora se patentiza en multitud de textos de apoyo absolutamente innecesarios para el relato -cargados de ecumenismo y con doctrina de connotaciones que podrían tenerse por franquistas y en una excesiva simplificación del espacio y del tiempo.

Con el revival de *El Capitán Trueno* en la década de los ochenta se ha querido ver en el héroe un icono de la lucha contra las dictaduras de opereta y una constante burla de la censura. Incluso se le ha alineado en una izquierda sin matices, que empareja los genocidios estalinistas con las tesis cercanas al capitalismo de la social democracia. Este razonamiento, tan apurado, resulta muy discutible. Si bien es cierto, que el final de los episodios suele coincidir con el derrocamiento de un tirano militarista y su sustitución por un senado de economía agropecuaria (un consejo de ancianos, una especie de aristocracia que sustituye la expansión militarista por la agricultura y ganadería), no lo es menos que estas asambleas ni se rigen por usos democráticos ni por socialistas, del todo inexistentes de una Edad Media, por ficticia que sea. No solo eso; buena parte de la ideología personal del héroe lo equipara con un alto funcionario del régimen al esgrimir como valores universales el machismo, la beatería, el sentido jerárquico de casta y el subsiguiente dominio de las elites, y si lo libera de otras valías "trascendentes" como la familia, en sentido de procreación, es por hacerle portador del cristianismo que difunde por apostolado. Una posible tendencia que reconcilie al personaje con el incomprendido mundo de la tolerancia, radica en su desarraigado cosmopolitismo, y su consecuente poliglotismo y ausencia de racismo. Pese a todo, la censura vuelve a estropear estos valores universales al imponerle la "españolidad", originando una paradoja que combina el alma libre de un vagabundo con la ideología reaccionaria que acompaña al nacionalismo.

La elusión de una censura en temas sexuales o excesivamente apasionados toma cuerpo en la fogosidad erótica que determinados personajes femeninos sienten hacia el protagonista, en un claro homenaje a las historietas de Milton Caniff. Desde las apariciones de una primigenia Sigrid (cuadernillo 3) a los envites posesivos de la pirata oriental Singhi Lai (cuadernillo 31), incluyendo la culminación del erotismo visible en el poligámico, sádico y enfermizo amor que la reina Kundra siente hacia El Capitán Trueno y el vikingo Kyril (cuadernillos 78 al 81), idealizaciones viriles, sensuales y sobre todo sudorosas que fascinan a la dama de pelo negro. La maestría de Ambrós retrata este capítulo en miradas y gestos considerablemente explícitos, y lo hace físico en el enorme magnetismo animal que exudan ambos personajes masculinos.

Las apostillas oportunistas de algunos comentaristas sobre la búsqueda de otros referentes sexuales (homosexualidad, pederastia, calidad de refractario al sexo opuesto...) se basan en precedentes similares a los expuestos por el Dr. Wertham en su libro *La seducción del inocente*, y aparte de ser demasiado rebuscados,

apenas contribuyen con nada original, por lo que su comentario es ajeno al cuerpo del presente escrito.

Como en cualquier comienzo de cualquier obra, la reiteración argumental permanece inicialmente alejada, por lo que los primeros episodios manifiestan una agradable soltura y un discurrir por un camino que Mora hace que parezca poco trillado. La repetición de los esquemas narrativos se presenta en cualquier obra seriada, y su presencia será tanto más pronta, cuanto más circunscrito sea su libro de estilo, o más cerradas sus condiciones editoriales. El oficio de su autor y la ampliación de los preceptos estilísticos permiten el suficiente fuelle para la progresión de la obra, que iniciará su decadencia con el abandono de Ambrós.

En estas condiciones *El Capitán Trueno* es un triunfo editorial que llega a vender 350.000 cuadernillos semanales y 100.000 de *Pulgarcito*. Y además es una obra con un sentido narrativo brillante, sobre todo en su formato primero. El éxito induce a Bruguera a la expansión de su título, que con seguridad significaría un nuevo ingreso de dividendos, aunque para ello necesite contratar otros dibujantes pues Ambrós está sobre explotado. Pero la avaricia rompe el saco y en muy poco tiempo todas estas inmejorables condiciones cambian de rumbo, al menos en su acepción estética. Ambrós se retira, se abre un tercer título (*El Capitán Trueno Extra*) que nace herido por la imposición de Bruguera de la imitación / plagio de las maneras de su dibujante estrella, y Ángel Pardo se hace cargo de los cuadernillos aplicando un quehacer en nada parecido al de Ambrós. Víctor Mora entra en cierta irregularidad creativa al modificarse buena parte de los parámetros que le acompañaban al inicio del serial. Y por si fuera poco, la censura se fanatiza con la aparición de la Ley de prensa de 1964, mucho más inflexible que la anteriormente derogada. De 1960 a 1968, el talento de Mora ya no brilla de manera continua, haciéndolo tan sólo en retales expresados en determinados trabajos de Ángel Pardo en los cuadernillos, Fuentes Man en contadas ediciones del formato Extra, y Ambrós con su efímero retorno en algún número especial.

Víctor Mora y Ambrós.

Miguel Ambrosio Zaragoza (1912-1992) es un dibujante de estilo clásico que se acoge al mismo como resultado de su propia evolución y por asumir maneras e influencias escolásticas. Su característica fundamental, la más definitoria, es el dinamismo y la ingravidez que impone a sus figuras, la coreografía que emanan sus composiciones, y una dinámica postural que jamás aparece desvitalizada. El motivo fundamental de sus viñetas son pues sus personajes permaneciendo los fondos difuminados, variando poco los encuadres, y utilizando de manera muy moderada la documentación.

En su estilo destaca además la expresividad facial de los personajes aunque bien es cierto que toda su cosmología se integra en pocas fisionomías, por lo que muchas de sus figuraciones tienen la misma cara. Estas limitaciones alcanzan su significado en escasos primeros planos, lo que añadido a la poca definición del escenario se plasma en un ritmo narrativo mantenido con pocos acordes. Páginas con profusión de planos generales, con ausencia de panorámicas descriptivas, sustituidas por textos de apoyo, la mayoría innecesarios. Es una visión simplificada del ritmo del tebeo, casi tosca pero efectiva, puesto que sus grandes aciertos coreográficos superan con creces las limitaciones en angulación, perspectiva, encuadres y profundidad de campo.

Las privaciones técnicas de Ambrós pueden ser debidas a una cadencia laboral excesiva con plazos de entrega muy limitados. El viejo maestro hace de la simplificación y de la economía narrativa un arte, y de la no documentación una necesidad, centrándose en los motivos que dibuja con mayor eficiencia. Son

recursos que no lo hacen único, pues son muchos los autores que han sentado su técnica en estas bases, obviando escenas intermedias, centrándose en motivos principales y forjando relatos de ritmo trepidante.

El trabajo de Ambrós en *El Capitán Trueno*, pronto sufre una rémora de calidad, consecuencia directa del ritmo laboral y de los plazos de entrega. El entintado de Beaumont impide el uso de pinceles a un Ambrós muy virtuoso, por lo que sus dibujos se endurecen, perdiendo parte de su llamativa ingravidez y de su expresividad facial, que había caracterizado las primeras 35 entregas del cuadernillo.

Con un dibujante como Ambrós y con toda la serie de supuestos favorables descritos en líneas precedentes, Víctor Mora roza los conceptos del serial río quedando el trabajo de *Pulgarcito* con un cierto aire promocional, secundario. La magia que convierte a la obra en un clásico y en un referente nostálgico queda unida de manera indeleble a la edición en cuadernillos y de una manera especial a aquellos firmados por Mora y Ambrós. La descripción de los personajes y aventuras del serial inicial cala hondo, no sólo en millares de lectores, sino también de lectoras, más propensas a identificarse con las heroínas retratadas por Mora que con las protagonistas de los relatos para niñas tan sólo preocupadas por servir de reposo y útero virtual de los melifluos galanes. De todos es sabido que en aquellas épocas la descendencia se producía por la actividad sin descanso de ciertas aves ciconiformes que anidaban en los campanarios de las iglesias...

Buena parte de las condiciones favorables que impulsaron a *El Capitán Trueno* hacia la brillantez se repiten en los primeros noventa números de la serie *El Jabato*, ilustrado con la misma tónica clásica por Francisco Darnís (1910-1966) dotando a los inicios del serial de un imponente empaque estético. Víctor Mora fuerza algo más la tolerancia censorial al mostrar a un héroe de clara extracción proletaria (un agricultor, un paria de la tierra) que se alza en armas contra imperios expansionistas, de manera similar a lo acontecido con el tracio Espartaco unos cien años antes. Cabría preguntarse si Víctor Mora conocía la obra de Arthur Koestler (finales de los años treinta) de clara influencia socialista, o la película de Stanley Kubrick de 1960, con la que le unen curiosas similitudes argumentales, que se hacen muy palmarias en el cuadernillo 72 de febrero de 1960. Como un Espartaco cristianizado, El Jabato es convertido por Roma en un líder guerrero capacitado no sólo para las guerrillas, sino para asumir el generalato en guerras convencionales en las que prima la táctica y los saberes de Sun Tzu (*El Arte de la Guerra*) sobre el sabotaje y la guerrilla. Como su anterior serial, *El Jabato* gozó de un importante éxito económico que la posteridad no ha elevado a clásico porque buena parte de sus supuestos iniciales son análogos a los exhibidos en *El Capitán Trueno*.

Con el retorno de Ambrós en 1964 hacia formatos verticales (siete ediciones Extra, y dos Especiales) todas aquellas circunstancias que habían permitido la expansión de Mora hacia las grandes historias, se ven sustancialmente modificadas. Una censura intransigente (Ley de prensa de 1964), una autoría editorial y una inhibición profesional del guionista, se traducen en unas historias que sustituyen la épica por el estrambote bufo. Pese a todo, la magia de Mora resurge en una historia publicada en el Almanaque de 1965, la titulada "El conde bromista", en donde el argumento vira hacia la alta comedia de diálogos ingeniosos, aderezada con algo de *slapstick* (golpes, peleas sin violencia, caídas al agua...) Un Ambrós maduro, que se entinta a plumilla y que mantiene su mágico e inmutable estilo hace de esta historia una de las más ocurrentes que jamás haya vivido El Capitán Trueno, quien cede su protagonismo a las chanzas de Goliat y a los divertidísimos personajes secundarios magníficamente caracterizados. Una auténtica delicia en su aparente modestia.

El mágico tándem resurge de sus cenizas en 1970, con la creación de una "superproducción" Bruguera que pueda competir con éxito ante el aluvión de cómics americanos que pueblan los kioscos españoles: *El Corsario de Hierro*. Aunque inicialmente aparece en las páginas de una nueva revista, *Mortadelo* (el otro gran gigante Bruguera) enseguida goza de una atractiva edición similar a los comic books de EE UU, con fabulosas portadas pintadas por el genial Bernal. Desde el primer momento, *El Corsario de Hierro* responde a las expectativas estéticas y comerciales que sobre la nueva obra se habían depositado. Las características que capacitan la labor creativa de Mora y el Ambrós inmutable, más dueño de su estilo que nunca, hacen de la obra el mejor serial de aventuras publicado en España. Con una estructura en relatos más independientes (de 30 páginas), entrelazados por subtramas secundarias que se pueden englobar en ciclos argumentales más o menos extensos, Mora cuaja una gran historia con todos sus ingredientes básicos (amor, pasión, aventuras, realismo y comedia) que sujetan unos personajes definidos en un entorno muy atractivo. Su mejor historia, "El Circo Bambadabum", y su secuela, nos presenta una comedia de ritmo enloquecido, plena de personajes excéntricos en los que destaca por encima de todos la figuración del rey inglés Carlos II, paradigma de cualquier monarquía: Pobreza de espíritu, falacidad, un cargo que le viene enorme, y una incapacitación definida en su rostro, mitad sensual y mitad lerdo. Es una obra testamentaria, en algunos momentos crepuscular, con un guionista tan maduro que se autoplagia para seguir progresando. La química con su dibujante favorito está más presente que nunca dando forma como nadie a sus historias, siempre convencionales, y casi siempre magistrales.

[Artículo dividido en 3 partes. Leer la parte: 1 | 2 | 3]

[leer texto sobre Mora de Ramón Pérez Rodríguez, con una sección de vínculos]

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera*, 031223]

▲

ISSN: 1579-2811

VÍCTOR MORA, EL CAPITÁN TRUENO Y EL AGUANTE DE UN GUIONISTA (y 3)

Texto de Eduardo Martínez-Pinna.

[Cubierta del número 299 de *El Capitán Trueno*, ilustrada por **Ángel Pardo**. Haga clic sobre la imagen si desea ampliarla, al igual que sobre el resto de las imágenes de esta página web. © 2003 **Eds. B / V. Mora / Ambrós**]

Víctor Mora y Ángel Pardo.

Tras la desbandada de Ambrós en 1960, *El Capitán Trueno* se transforma en una franquicia de autoría editorial a la que sigue una serie de reediciones desafortunadas que apuntalan la leyenda negra de Bruguera, por otra parte, ignominiosamente cierta. Pero entre esa concatenación de hechos desventurados hay momentos de un refrescante brillo con lo que se desacelera el descenso irreversible de la obra hacia la mediocridad que apunta. Algunos de los tramos firmes en aquella ciénaga vienen definidos por determinados encargos de Ángel Pardo (1924-1995) que logra rescatar el pulso narrativo de Víctor Mora.

Su trabajo se circunscribe a los cuadernillos, de los que dibujó unos 280 (frente a las 166 realizaciones de Ambrós). Es pues el dibujante que más páginas ha realizado de la obra, y uno de los pocos que no sigue el estilo Ambrós impuesto por la editorial. Los mejores momentos de su obra se sitúan entre las ediciones 169 (28-XII-1959) y 332 (11-II-1963) interrumpidas por firmas como Ambrós, Buylla y Marco.

En teoría, los supuestos censoriales y laborales que afectan a Pardo en sus realizaciones son similares a los de la época de Ambrós, salvo en lo relativo a la aparición de una reiteración argumental, que Víctor Mora comenzaba a padecer. Pero buena parte de su oficio se mantiene y aprovechando la expresividad y tendencia a la caricatura de Pardo se inician entonces una serie de episodios cómicos de una incuestionable incorrección política que aportan a la serie un balón de oxígeno y una huida hacia delante que dilata el espacio argumental de la obra. En un claro homenaje a los Hermanos Marx, y en especial a la actriz Margaret Drummond (coprotagonista de muchas de sus películas), Víctor Mora dota de un irresistible magnetismo erótico a Goliat, convirtiéndolo en el objeto de pasión de una serie de mujeres cuyos rasgos comunes estriban en su gordura, fealdad y autoridad. El macho dominante y atractivo deja de ser el grácil Capitán Trueno (menos grácil en las figuraciones de Pardo) que es sustituido por la imponente presencia de su escudero, en unos guiones de agilísimos diálogos de alta comedia y bofetones ajenos a la violencia. Mora fuerza en demasía la situación a veces, dándose circunstancias muy similares en los episodios contenidos entre los números 191 al

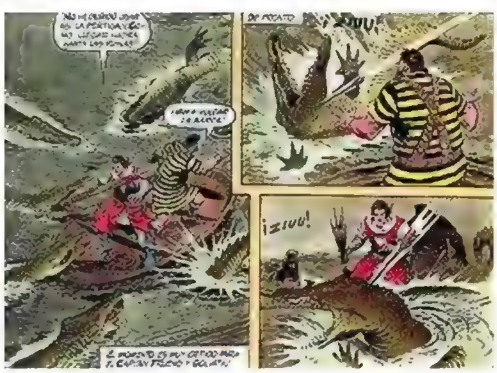
198, 258 al 265, y 298 al 300. El gigante huye de unas amazonas ferocísimas, renuncia al fogoso amor de una matrona vikinga, que es reina en una soterrada burla de la antigua y finada Kundra, y finalmente burla el candor virginal y asesino de unas sacerdotisas extremadamente feas que quieren convertirlo en su macho único.

Hay pues una impía crítica contra las esencias del matriarcado en una comedia sexual de marcada impronta esperpéntica. La habilidad de Mora se expresa en la alternancia de estas tramas bufonescas con unos episodios tan dramáticos como los que hiciera con Ambrós, que retratan a un Capitán Trueno en permanente estado de angustia y sufrimiento. La excesiva presión de una censura que va cobrando fuerza y el ya evidente cansancio de Víctor Mora hacia sus personajes precipitan la obra hacia su final, convirtiéndola en una serie de episodios reiterativos, cómicos pero sin gracia, que toman todo su cuerpo a partir de 1964.

Algunos ciclos aventureros dibujados por Pardo, tanto cómicos como épicos, contribuyen a formar la leyenda del personaje aportando a la obra grandes momentos, pese a que sus limitaciones se hacen más evidentes que las de Ambrós. El quehacer de Mora coacciona al dibujante a dar lo mejor de sí mismo, esto es, dotar a la serie de unos personajes con una fisonomía esperpéntica, capaces de alargar las licencias argumentales de una serie que se va agotando.

Víctor Mora y Fuentes Man.

Con la perspectiva que da el tiempo, se podría definir el trabajo de Fuentes Man (1929-1994) como un intento de dignificación de la serie, cuando ésta estaba en los momentos de mayor insuficiencia. Es a partir de 1964 cuando el estilo de Fuentes se libera de las trabas que Bruguera había impuesto. Si su trabajo en cuadernillos es una simple anécdota (números 588-590) el realizado en el formato Extra interesa a la respetable cantidad de 161 números y algunos especiales, con lo cual se sitúa como uno de los dibujantes más prolíficos de la obra.



La pericia de Fuentes Man presenta unas notables diferencias con los dos autores anteriores, pese a que en un principio se le impuso la técnica de Ambrós. Es el dibujante que más importancia concede al escenario, apareciendo detallado en delicadas tramas de plumilla con planificaciones y encuadres más arriesgados. Sitúa con convicción a los personajes en ambientes nocturnos, sombríos y neblinosos, adoptando en poco tiempo una fisonomía ajena a la concebida por Ambrós. Los rostros están detallados, sobre todo los de los malvados, por lo que no desprecia el primer plano, aunque en ocasiones su trabajo se parece al de los grabadores, por lo que pese al virtuosismo, la frialdad ilustrativa está muy presente. Asimismo, sus figuras adolecen de movilidad, con errores anatómicos que confieren a los dibujos un aire de hieratismo que en nada beneficia a sus páginas. Pese a estos defectos, algunos de sus episodios son los que presentan la mejor textura y ritmo de todo el serial.

De los tres grandes dibujantes de la obra, Fuentes Man es el que menos química establece con Víctor Mora, por razones tan evidentes como puedan ser el agotamiento del guionista, adoptando un papel de mero cumplidor ya en plena monotonía argumental. Por si fuera poco, la madurez creativa del ilustrador, coincide con los máximos de la censura, apareciendo en los episodios más ridículos e impersonales de todo el serial.

Tan solo en momentos puntuales saca algunas historias, todas ellas similares, encuadradas en un ciclo que Juan Ramís Masiá ha definido con el nombre de "Goliat diplomático", presentes en los números 257 al 259, 263 al 265, 278 al 280 y los que van del 381 al 383. Mora vuelve a las tramas cómicas, reasentando a Goliat en una situación absurda propia de una comedia enloquecida de los hermanos Marx. Si un diplomático ejerce como cualidades definitorias su sangre fría, su carácter moderado, la sonrisa permanente y un abuso de la falacia en sus parlamentos, el titán presenta un temperamento del todo opuesto.[2] El estilo puntilloso de Fuentes Man, crea unos tramposos burdos y de humor primario con inevitables escenas de *slapstick* que se encajan en un engranaje adecuado, dando un resultado de rudimentaria hilaridad, sobrada de efectividad. El dibujante crea un escenario poblado de muebles que se rompen, charcos y barrizales que sirven de zonas de pelea, y ropajes de mucha galanura y ostentación que envuelven de manera chusca al protagonista de estos episodios. Es la presentación de un decorado adecuado, pletórico de brillantes diálogos y equívocos, que justifican la rotura de los muebles, las caídas al agua, y los desgarros de las ropas.

El propio Víctor Mora confesaba que la afinidad hacia Fuentes Man no llegó a más, reconociendo que tenía que haberle creado un personaje a su medida (Galax el cosmonauta no llegó a serlo) que hiciese brillar su estilo, quizás el más personal y arriesgado de los grandes dibujantes de la obra, y con mucho el más desaprovechado. Una lástima.

Conclusiones.

Atribuirle a Víctor Mora la paternidad global de una obra como *El Capitán Trueno*, puede que sea hacerle un flaco homenaje. En los créditos figuran además otros guionistas, y más de veinte dibujantes. Lo que a todas luces queda claro es que hay dos tipos de Capitán Trueno, parcial a las épocas de realización. Aquel que significa una buena obra, a veces extraordinaria, y siempre guionizado por Víctor Mora, y un segundo tipo, de autoría editorial, que merece menos comentarios. A lo largo del estudio, y por respeto al significado de esta obra, solo se comenta aquel que trasciende al tiempo, capaz de dejar una impronta en la memoria de sus millones de lectores. Es, junto a *Mortadelo y Filemón*, la obra más conocida del tebeo español, y la más vendida.

Uno de los mayores méritos de Víctor Mora reside en la capacidad de resistencia que tuvo que derrochar para trabajar en una editorial como Bruguera, haciendo suyo el aforismo que reza que aguantar es ganar. Su victoria se ratifica en su obra final, *El Corsario de Hierro*, triunfo casi absoluto de su narrativa sobre imposiciones editoriales, triunfo que ya venía asomando en los mejores momentos de *El Capitán Trueno*, aquellos en los que Ambrós daba forma a su concepto épico.

A partir de 1960, Mora abrió caminos a su trabajo escribiendo guiones para la agencia Selecciones Ilustradas de José Toutain, por lo que su obra se hizo adulta y habló en varias lenguas al destinarla a magacines franceses como *Charlie* y *Pilote* (*Sunday, Felina, Ángeles de Acero, Las crónicas del Sin Nombre*...) Pero eso es otra historia, para otro trabajo y otro momento. El modesto objetivo de estas líneas es el de agradecerle a este gran narrador el tiempo que pasó haciendo felices a muchos españolitos, en una época que culturalmente se caracterizó por el inmenso aburrimiento que la casta dominante reservaba para la población, incluida la infantil.

[2] De la misma manera que Groucho Marx aparece como presidente de una república –que tiene que ser de locos para elegirle- en *Sopa de Ganso* de 1933 o, siendo un veterinario, dirige una clínica balneario de adelgazamiento para pacientes ricas y gordas en *Un día en las carreras*, de 1937

[Artículo dividido en 3 partes. Leer la parte: 1 | 2 | 3]

[leer texto sobre Mora de Ramón Pérez Rodríguez, con una sección de vínculos]

[© 2003 **Eduardo Martínez-Pinna**, para *Tebeosfera*, 031223]

▲

EL CAPITAN TRUENO. UN HOMBRE PARA LA ETERNIDAD

JOSÉ MARÍA BAENA

Tebeosfera 2ª época, 0

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 16-VII-2008

EL CAPITAN TRUENO. UN HOMBRE PARA LA ETERNIDAD

Creo que cuando un hombre de estado renuncia a su propia conciencia, está llevando vertiginosamente a su país al caos (**Robert Bolt**)

Pocos personajes de los tebeos han tenido una proyección tan amplia y diversificada como El Capitán Trueno. Aún hoy, más de cincuenta años después de su aparición, resuena su nombre, ora por celebrar su quincuagésimo cumpleaños, ora porque por fin, al menos eso parece, se va a llevar a la pantalla grande una película sobre sus hazañas.

Durante la época que podemos llamar "clásica" de este héroe, es decir, la que va desde el lanzamiento del primer numero del cuadernillo en mayo de 1956, hasta su desaparición en los quioscos en agosto de 1968, el Capitán Trueno cabalgó en pos de la aventura en su estado más puro, aquella en la que no subyace ninguna otra razón que no sea la hazaña caballeresca, dejando a un lado otros motivos tales como la venganza, el odio o el ansia de poder. En la línea de los grandes caballeros andantes como Amadís de Gaula, Tirante el Blanco o Lisuarte de Grecia, el Capitán Trueno nace en pleno siglo XII, apenas iniciada la Baja Edad Media y sus hazañas están más cerca de los libros de caballería que de la novela caballeresca, toda vez que su mundo está lleno de seres y situaciones fantásticas, procedentes de la mente de un escritor de una gran capacidad de fabulación como es la de Víctor Mora.

Estos géneros novelescos alcanzaron éxito y popularidad desde el final de la Edad Media, siendo una forma de expresión fantástica de la mentalidad medieval que incitó la imaginación de los lectores durante el período que abarcan los siglos XIV al XVI, época muy posterior a la que transcurren las andanzas del Capitán. Y ello a pesar de que el Renacimiento, con su espíritu de la razón y de la ciencia experimental, con un mejor conocimiento de la geografía y de la fauna del mundo y con un modelo de sociedad más avanzada, intentara desautorizar este modelo de personaje, el cual logró persistir como un fondo vivo aunque fuese en la literatura satírica con obras con *Orlando furioso* de Ludovico Ariosto o nuestro admirable *Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes.

Así, cuando Cervantes publica la primera parte de *El Quijote* en 1605, hacía ya más de cien años que los caballeros andantes habían caído en desuso y el público lector de la obra consideraba una antigualla que un tal

Alonso Quijano, vistiendo una armadura de su bisabuelo y hablando en un castellano vetusto, se lanzara por la tierras de Castilla en busca de aventuras.

Víctor Mora ha mencionado en más de una ocasión que siempre había soñado con crear un caballero andante, contemporáneo de Ricardo "Corazón de León" y de Gengis Khan, que se moviera por una Edad Media envuelta en el ambiente de los relatos del Ciclo Artúrico. *La muerte de Arturo* escrita por Sir Thomas **Mallory** es una obra coetánea del mencionado *Tirante el Blanco*, apareciendo ambas en los últimos años del siglo XV, pocas décadas después de la invención de la imprenta. A su vez el mito Artúrico procede de una serie de leyendas que surgieron en torno a los años 1000 a 1100, conocidas como "La materia de Bretaña".

En el aspecto temporal Mora siguió más los postulados de la novela caballeresca, ya que aunque Trueno es un personaje de ficción, la época en la que discurren sus gestas está apoyada por un momento histórico cronológicamente realista, al menos en su punto de partida y en algunos otros personajes que aparecen a lo largo de la obra. Así, sabemos a ciencia cierta que Ricardo Corazón de León, hijo de Enrique II de Plantagenet y Leonor de Aquitania, que reinó bajo el nombre Ricardo I de Inglaterra, había nacido en 1157, siendo por lo tanto unos cinco años mayor que el Capitán y que además participó en la III Cruzada, entre los años 1189 y 1192. También el personaje de Gengis-Khan (cuadernillos 18 al 22) es coetáneo de Trueno, ya que nació en el año 1162, y por lo tanto ambos debían tener la misma edad. Gengis-Khan, cuyo verdadero nombre era Temüjin, fue un príncipe mongol que logró agrupar las tribus nómadas del norte del continente asiático. Bajo su liderazgo los mongoles extendieron sus conquistas a un vastísimo territorio que abarcaba gran parte de Asia y Europa y que duró todo el siglo XIII, bastante más allá del reinado del propio Gengis-Khan, que habría de morir en el año 1227.

En este contexto histórico y a lo largo de más de doce años, los autores literarios y gráficos de *El Capitán Trueno*, Mora y Ambrós respectivamente, embarcaron a este personaje y a sus amigos en 312 aventuras distintas, incluidas en los 1305 tebeos que se publicaron si contabilizamos las aventuras del cuadernillo, las que aparecieron en la revista *Pulgarcito* y las pertenecientes a la colección *Extra*, así como a los almanaques y números extraordinarios asociados a ellas.

A lo largo de todas estas historias Trueno es el paradigma del caballero andante, por su valor y coraje, gallardía e intrepidez, y sentido de la justicia y de la amistad. Pero él no busca las competiciones que podíamos llamar deportivas de aquella época, es decir la competición con otros caballeros de prestigio con ánimo, en caso de vencerlos, de obtener fama. Su participación en las justas, combate individual de un caballero contra otro, o en los torneos, lucha de muchos caballeros contra otros muchos, sólo sucede en contadas ocasiones y siempre obligado por las circunstancias. Por citar las más recordadas podemos remitirnos al cuadernillo 44 cuando

Trueno desafía en juicio de honor al caballero Froilaz por haber entregado, a través de Gontroda la hechicera, a su prima Velda al terrible dragón de tres cabezas. Este duelo tiene que ser finalmente solventado por Crispín, al haber sido Trueno herido con una flecha envenenada por encargo del malvado Froilaz.

En cuanto a torneos, nos remitimos al cuadernillo 174, en el que el Capitán se ve obligado a participar, para evitar la muerte de sus compañeros, Goliat y Crispín, y de Sigrid a manos de perverso Takiri, el samurai. Este siniestro personaje elige a nuestro héroe como campeón para obtener la mano de la reina Tenziré, tras vencer en tres pruebas, la primera de las cuales es un sangriento torneo.

También fueron muy tradicionales los llamados "pasos de armas". En ellos, un caballero llamado "el mantenedor", se situaba en un paraje determinado y prohibía el paso a otros caballeros llamados "aventureros", que intentaban atravesar el lugar prohibido o "defendido". Este tipo de pugna nos recuerda mucho al primer encuentro entre el Capitán y su fiel Goliat, según es recordado por el propio Capitán mientras vela el descanso de su amigo en el cuadernillo 218, cuando se recupera de una grave herida infligida por los vikingos prehistóricos.

Existen otros muchos puntos en común con el modelo caballeresco en las correrías del Capitán. La estructura abierta de los libros de caballerías que se refleja en las inacabables aventuras, muchas de ellas entrelazadas, tiene su analogía en el "continuará" de la última viñeta de cada cuadernillo, que nos deja con la incertidumbre y la intranquilidad en una situación de riesgo del héroe. También la falta de credibilidad de las localizaciones geográficas, que en Trueno llega a límites sorprendentes por el hecho de disponer del globo de Morgano. Sin olvidar, por citar otra afinidad más, la idealización del amor que Trueno siente por su amada Sigrid, en parte por conservar el amor cortesano y el servicio a la dama, propio de los caballeros, y en parte por razón de la temible censura a que se veían sometidos los guiones y los dibujos.

Hoy, cuando de nuevo suena, como apuntaba al principio de este escrito, un esperado renacimiento de las aventuras del Capitán Trueno, ya sea en el papel o en el celuloide, y que tanta desasosiego está produciendo en muchos aficionados, me siento personalmente tranquilo. Quizás porque prefiero que, antes que cualquier autor distorsione el personaje tal como lo entendimos en nuestra niñez, todo quede de nuevo en un intento frustrado. Elijo mejor quedarme con sus aventuras clásicas, para leerlas y releerlas de nuevo, una y mil veces, porque al fin y al cabo, el Capitán Trueno, nuestro Capitán Trueno, es un hombre para la eternidad.

Obras de referencia:

Antología de libros de caballería castellanos. Juan Manuel Lucía Megías. Centro de estudios Cervantinos, 2001. ISBN 84-88333-49-8.

Tirante el Blanco. Joanot Martorell. Planeta, 1990. ISBN 84-320-6958-2

Amadís de Gaula. Garci Rodríguez de Montalvo. Planeta. 1991. ISBN 84-320-4885-2

La muerte de Arturo. Sir Thomas Malory. Círculo de Lectores 2005. ISBN 84-672-1569-0

José María Baena

EL HÉROE OLVIDADO DE VÍCTOR MORA: EL COSACO VERDE

EDUARDO MARTÍNEZ-PIÑA

Origen:

Tebeosfera 2ª Época

Edición:

TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 0, 3-VII-2008

Resumen / Abstract:

Notas: La imagen de cabecera corresponde a la cubierta del núm. 10 de la colección. Las insertas en el texto muestran una página del núm. 2 de El Cosaco Verde, en su versión original y en su versión publicada, censurada en la tercera viñeta.

EL COSACO VERDE. PEQUEÑO BOSQUEJO EDITORIAL.

De las tres grandes series que Víctor Mora realizó en la colección Super Aventuras (heredera directa de la llamada Colección Dan) de la editorial Bruguera, es *El Cosaco Verde* la más desconocida a consecuencia de ser la menos reeditada. Como es bien sabido el trabajo fundamental en este formato es *El Capitán Trueno* que alcanzó la friolera de 618 ediciones, además de numerosos almanaques y extras, fechadas entre el 14 de mayo de 1956 y el 12 de agosto de 1968 y que como valor añadido presenta numerosos soportes editoriales que abarcan material original, reediciones fieles al formato original y refritos de una más que dudosa calidad. La siguiente en antigüedad realizada en su totalidad por Víctor Mora y en la misma colección Super Aventuras es *El Jabato* que se prolonga durante 381 ediciones, con sus pertinentes almanaques y extras. La obra está fechada entre 10 de octubre de 1958 y el 21 de enero de 1966. Como en el caso anterior el personaje goza de otros módulos editoriales si bien son menos numerosos, menos reeditados y en definitiva menos investigados por los estudiosos del medio.

El Cosaco Verde se mantiene en el mercado durante 144 ediciones fechadas entre un 16 de mayo de 1960 (coincide con el número 189 de *El Capitán Trueno* y el 84 de *El Jabato*) y el 11 de febrero de 1963 (cuando *El Capitán Trueno* llevaba una numeración de 333 ejemplares y *El Jabato* de 228) a las que tan solo se acompaña por un extra de verano y un almanaque, ambos de 1961. A diferencia de las obras anteriores, este personaje no se benefició de otras modalidades de edición permaneciendo en la oscuridad de los recuerdos hasta que una reedición fiel acontecida en la última década del pasado siglo le concedió algo de luz y suficiente prestigio en forma de evocación nostálgica. Si *El Capitán Trueno* fue uno de los grandes éxitos de la editorial y del tebeo español en general, manteniendo su éxito durante más de 50 años hasta alcanzar la categoría de clásico, y *El Jabato* alcanzó prácticamente la misma notoriedad de Trueno, pero sin continuidad en el tiempo,

estos mencionados logros editoriales no pudieron obtenerse en *El Cosaco Verde*. Una tercera imitación del gran éxito era ya inverosímil, incluso para un gigante como Bruguera que siempre ha preferido competir consigo misma que con otras editoriales rivales.

A MODO DE INTRODUCCIÓN. EL CUADERNILLO DE AVENTURAS.

Representa una forma de edición de historietas importado de la Italia anterior a la Segunda Guerra Mundial con formato apaisado, papel de baja calidad, impresión en blanco y negro con dilatadísima numeración que prolonga hasta el infinito las interminables aventuras de unos héroes monolíticos. Una forma de editar tebeos que se convierte en un producto industrial integrado en la España de los años cuarenta y estirada durante veinte años hasta el final de los años sesenta en que prácticamente se extingue este soporte editorial. Las gigantescas tiradas que tuvieron determinados títulos se explican por su carácter popular, su escaso precio (sensiblemente más económico que el cine) y la ausencia de otras formas de cultura / entretenimiento (en esencia la televisión) que satisficiera estas necesidades en la población juvenil, especialmente la masculina. Esta aceptación les hizo dominar el mercado del cómic español en detrimento de las revistas juveniles que habían dominado el frágil tejido industrial nacional durante décadas anteriores.

Los argumentos de estas publicaciones eran reiterativos puesto que los mismos héroes con los mismos supuestos ideológicos y distintos ornamentos se movían en un mundo tan irreal (tanto en su geografía como en su sociología) como hecho a sus medidas defendiendo valores en alza en aquella época como el machismo, la religiosidad, el celibato y un cierto desarraigo cosmopolita entre otros. De otra parte se condena y combate desde actitudes que atentan contra la más elemental de las éticas hasta ideologías poco afines al régimen que por aquel entonces imperaba en España. Los héroes eran pues violentos, de religiosidad contrastada, célibes (ellas eran vírgenes con repulsa a perder la pureza), amigos de sus amigos y prometidos de sus novias cuando las tenían. Si no era así presentaban un perfil similar al de un monje guerrero con claro desprecio hacia las hijas de Eva, pues son poco inteligentes, distraen de una misión sacra y llevan en su ser el vil pecado de la carne. Estereotipos monolíticos afines al régimen político que presentaba el país.

Pero por encima de todo, las historias en ellos contenidos debían de ser distraídas, pues cuando se realizan los pertinentes análisis y encuestas a sus varias generaciones de lectores, estos las evocan con nostalgia y eluden de manera evidente cualquier sacralización que llevaran implícitas, que como se sabe eran muchas y variadas. Bien es cierto que esa añoranza puede ir referida más que al antiguo título de aventuras a la edad que el lector tenía cuando la disfrutó, esto es una nostalgia por la juventud perdida a través de los objetos que la retrotraen.

En definitiva, los cuadernos de aventuras representan en España una evolución coherente de los postulados argumentales del folletín, con continuidades tan sofocantes que se pierden buena parte de los valores estéticos que deben coronar una narración, sea literaria, en viñetas o cinematográfica. La urgencia de sacar a mercado el siguiente ejemplar que salve el continuará, para acabar precisamente de esa misma forma, ahoga el sentido narrativo de los autores así como su libertad y sensibilidad artística pues lo válido es hacer grandes cantidades de números y lo secundario no es más que la calidad contenida en ellos. La crisis del sector sobreviene por su propia asfixia reiterativa unida a una censura que bloquea cualquier otra dirección argumental y la imposibilidad de competir con otros medios de cultura popular (principalmente la televisión) que poco a poco atraviesan la opacidad que hacia las formas culturales tiene el régimen político de España en aquellos años. Una única historia narrada muchas veces en la misma serie y repetida en otros títulos lleva casi de manera forzosa una fecha de caducidad. Equiparar el cuadernillo de aventuras al comic book estadounidense representa, por una parte, el concederle una importancia que no presenta ni en sus aspectos industriales ni históricos, y por otra empequeñecer un soporte editorial que lleva manteniéndose unos ochenta años y que en la actualidad manifiesta un notorio momento comercial.

Por ello, cuando en 1956, y a consecuencia de una petición de la propia Bruguera que planeaba sacar una nueva serie de aventuras en la estela de *El Cachorro* firmado por Juan Iranzo, el equipo formado por Víctor Mora y Miguel Ambrosio Zaragoza sacó del frasco de las esencias la serie *El Capitán Trueno* con la que rindió cumplido homenaje a las lecturas de cómics de su infancia exiliada, esto es, los cómics sindicados estadounidenses en general, y El Príncipe Valiente en particular. La obra renovó el concepto del cuadernillo a base de suprimirle engolamiento y dotarle de cierta flexibilidad argumental, eso sí, sin dejar de ser fiel a los axiomas citados en parágrafos precedentes. La humanización de los personajes, la alternancia de aventuras dramáticas, trágicas incluso, con cómicas y socarronas y la profesionalidad y el buen hacer de dibujantes como el citado Ambrós, Ángel Pardo o la presencia casi anecdótica pero trascendente de Fuentes Man concedieron a la obra una espontaneidad que ha generado multitud de aficionados y que ha motivado que Ediciones B, propietaria de la obra, realice un aniversario (que ha resultado algo tibio) de sus primeros cincuenta años. El esquema argumental de *El Capitán Trueno* valida las otras obras citadas, *El Jabato*, dibujada por Darnís en su totalidad y *El Cosaco Verde* con las atenciones gráficas de Fernando Costa.

LAS INFLUENCIAS DE LA OBRA.

El Cosaco Verde es el tercer clon de la obra de Mora en la colección Super Aventuras y ello es de manera indiscutible su lastre más evidente. Es la menos estudiada, la menos reeditada y posiblemente la menos compacta de las tres. Al esquema del héroe perfecto (Cosaco Verde, como siempre sin nombre ni apellidos) acompañado de un adolescente huérfano (Iván), un forzudo poco inteligente (Karakán) y una bella dama más que interesada en formar lazos maritales con el héroe (Sankara), se le une la figura de un chino gordezuelo y de aspecto antiheroico cuya especialidad es la inacción entendiendo por ella actividades que en la época debían ser de segunda como era la lectura de los sabios filósofos, la cocina y la intendencia en general y la cirugía de precisión sobre las heridas del héroe. Para ser el soporte cómico el mofletudo Sing-Li resulta mucho más interesante y cultivado que cualquiera de sus compañeros de aventuras. Mora, que en esta obra firma como R. Roldán, le concede un aspecto y una psicología que evoca una figura "sanchopancesca", pero cualquier análisis más riguroso lo equipararía a un sabio de la naturaleza de Leonardo Da Vinci. Resultan de lo más ingenioso los proverbios y aforismos que el afortunado personaje declama a lo largo de toda la obra, a la par que saca de un zurrón sin fondo toda suerte de artilugios siempre oportunos para resolver la misión.

De la biografía de nuestro protagonista son contadas las cosas que se saben. Es hijo de un atamán (¿el Atamán Verde?) y está prometido a Sankara desde que ambos eran niños. Para la chica la idea del casorio le resulta muy gratificante y para el Cosaco simplemente desdichada. En el número 115 aparecen los padres y suegros del protagonista además de malograrse la boda merced a una argucia de Sing-Li demasiado estirada.

Pese a ser el más desaliñado de los trabajos de Mora exhibe, como en cualquiera de sus obras, una amplia relación de variadas influencias entre las que destacan las relativas al cómic, sobre todo el sindicado estadounidense, la narrativa clásica popular juvenil y el cine, en especial el del terror de serie B. Añádase a este surtido de influjos el género western sobre todo en relación con la narrativa cinematográfica, las novelas populares o los tebeos del género.

Víctor Mora nacido en Barcelona en 1931 es un hombre cultivado perteneciente a una familia que se vio obligada a emigrar a Francia al finalizar la guerra civil. Cuando regresó a su país había entrado en contacto con las ediciones francesas de los cómics sindicados estadounidenses, en especial *Prince Valiant, in the days of the King Arthur* y *Terry and the Pirates*, quizás los más meridianos ejemplos de la narración río en la historieta y dos de las obras cumbres de la narrativa en viñetas de todos los tiempos. Si *El Capitán Trueno*, y en menor medida *El Jabato*, gozan de influencias y homenajes de la magna obra de Harold Foster, la última de sus obras en cuadernillo se beneficia de una manera evidente de la iconografía, que no del espíritu, de la magistral obra de Milton Caniff. Las distancias con el viejo maestro de Ohio se hacen palpables en la estructura del formato de publicación, en la capacidad de creación de personajes que evolucionan de manera independiente del arquetipo, en la capacidad de vertebrar un relato a base de entretejer escenas en documentados escenarios y en el virtuosismo con el que el maestro Caniff maneja el claroscuro como elemento dramático o si se quiere narrativo. Esas enormes virtudes no se ven reflejadas en el voluntarioso tándem que firma el trabajo de los cuadernillos de Bruguera. En definitiva, Mora es un prisionero argumental de sus entregas semanales y Fernando Costa acusa una marcada rigidez en la coreografía de los personajes pese a estar ayudado por Francisco Ortega. [1]

En sus dibujos matiza con detalles las figuras adoptando en ellas una somera tendencia a la caricatura y al hieratismo consiguiendo un curioso y contradictorio efecto. Costa perfila y define con bastante exactitud los fondos, dando a la obra un escenario físico en lo que prima una naturaleza salvaje plena de bosques, ríos y cascadas, sin dejar en menosprecio otros escenarios como los urbanos o los marinos e incluso submarinos. Son pocas las ocasiones en las que utiliza el dramatismo motivado por el uso de las sombras (entrega número 111) o la fusión de viñetas en grandes panorámicas (número 115), aunque cuando lo hace adquiere técnica de virtuoso. Lo que para Ambrós, y quizás para Darnís, era una ingravidez inacabada y vital, para Costa es un hieratismo rico en detalles ornamentales que extraña en su profusión al ser una producción semanal de diez páginas. Por el contrario Caniff domina tanto la técnica de su trabajo que llega a ser uno de sus máximos referentes. Pese a todo las influencias que genera resultan meridianas apreciándose en la imagen de Sing Li un llamativo parecido con la del hampón Joe Pajarillo de Terry, el forzudo Karakán, que en la entrega 52 se afeita sin que nadie se de cuenta, evoca al mudo Bus Stop reduciendo su presencia en las viñetas a una comparsa de escasa importancia que nada tiene que ver con personajes afines como Goliat en *El Capitán Trueno* o Taurus de *El Jabato*. Completa el trío la intrépida Sankara que se arroga de ciertos paralelismos con la voluptuosa Dragon Lady. Ni el Cosaco Verde ni Ivan, heroicos, inmutables y arquetípicos protagonistas de la obra se aproximan a las motivaciones, personalidad, evolución y psicología que derrochan los dos protagonistas de la obra de Caniff, Terry Lee y Pat Ryan.

El propio Mora destaca la influencia que le produjo la novela *Michel Strogoff* escrita en 1876 por Jules Gabriel Verne. Realmente el parecido entre ambas narraciones es tan exiguo que en lo único que coinciden es en algunas partes de la ambientación geográfica, ambientación por otra parte plasmada sin el uso de la documentación pertinente por el dibujante Fernando Costa. La presencia del novelista de Nantes vuelve a hacerse manifiesta en el episodio contenido en las entregas 26 a la 31 en donde el homenaje al Capitán Nemo protagonista de la excepcional *Vingt mille lieues sous les meres* (1870) da un giro curioso, pues Mora lo trata como un perfecto malandrín y para Verne es una interpretación de Hendrick Van Der Decken el impío capitán que patroneaba el velero el Holandés Errante, una nave tan maligna como podía ser el submarino del Capitán Nemo un marino condenado a navegar sin rumbo buscando lo imposible.

La evocación de Mora hacia el cine de aventuras y terror de los años treinta del pasado siglo XX se encuentra contenida en una de las mejores aventuras de toda la serie, concretamente la editada entre los números 21 y 25 con la creación de un malvado conocido por el conde Drago. El guionista rememora una vieja y fantástica cinta de la R.K.O. titulada *The Most Dangerous Game* (traducida al español como *El Malvado Zaroff*), dirigida en 1932 por Merian C. Cooper y Ernest B. Shoedsack (los mismos directores de la mítica *King Kong*) e interpretada por el inquietante Leslie Banks, el galán Joel McCrea y la bella Fay Wray. Un tirano enloquecido, un científico psicópata, una bella damisela, un castillo siniestro y monstruosos simios en interacción con el héroe cada vez más indefenso.

El género del oeste entra en la serie en la edición número 73 prolongándose hasta el 90. Mora nos narra guerras de indios que exhuman las historias del jefe apache Winnetou y su amigo Old Shatterhand noveladas por el germánico Karl May (1842-1912), uno de los autores más prolíficos de la literatura juvenil decimonónica. Pero además de salir airoso de este tópico, lo hace además de otros varios del género como la búsqueda del oro o el caciquismo al que somete un poblado por parte de una familia siniestra y su posterior aniquilación a tiros con la que el protagonista resuelve el litigio al encauzarlo por el camino de la justicia y de la ley. En todos los ciclos argumentales desarrollados en estos números el cicerone de los protagonistas no es ni más ni menos que Búfalo Bill (William Frederick Cody, 1845 a 1917) uno de los más conocidos héroes de la pradera estadounidense, poseedor de una biografía susceptible tanto de rozar con la hagiografía como de coquetear con el sarcasmo más sangriento y lacerante, según sea la orientación ideológica del biógrafo, se entiende.

EL CUADERNILLO MENOS CONOCIDO.

Como ya se ha indicado la obra se prolonga entre 1960 y 1963. En esta época, Víctor Mora es uno de los puntales del guión de la editorial Bruguera. Analizando someramente el trabajo del guionista en este tiempo se aprecia la sobrecarga laboral, el aguante del autor y el oficio expresado como la prolificidad de escribir guiones similares en numerosas series y seriales. En 1955 comenzó a realizar *El Doctor Niebla* en *Súper Pulgarcito* con autores varios. Al año siguiente, con dibujos de Bernal aparecen los 26 números de *Vendaval, el*

Capitán Invencible, iniciándose también *El Capitán Trueno*, ambas pertenecientes a la colección Dan al menos en sus primeras ediciones, y continuadas en Súper Aventuras. En 1959 sale a la luz *El Jabato* también en Súper Aventuras, y entre 1963 y 1966 para la revista *El Capitán Trueno Extra* escribe las series *Víctor héroe del espacio* con dibujos de Martínez Osete, *El Príncipe Errante* con las atenciones de Darnís y *La Llamada de África* también con Darnís y Spadari. Para finalizar este somero esbozo, añadir que en 1963 y con dibujos de Fernando Díaz realiza para *Pulgarcito* la historia del oeste titulada *Sheriff King*. Con un panorama como el descrito realizar con dignidad los guiones habla de gran profesionalismo, profesionalismo que se convierte en maestría cuando muchos de esos guiones son extraordinarios ejemplos de la historieta española, textos imperecederos y, en suma, grandes clásicos.

Pero *El Cosaco Verde* también tiene como autor a Fernando Costa, dibujante no excesivamente prolífico que dedicó bastante tiempo y esfuerzo a la obra comentada. La actividad profesional de este autor en la época de realización de la obra es prácticamente nula. Algunas historias de *El Inspector Dan* para *Pulgarcito* en 1957, el serial en cuadernillos *Los Vikingos* con escasas actuaciones en 1959, y tras la finalización de *El Cosaco Verde* ilustró algunos guiones de Mora sobre *El Jabato* en la revista *El Capitán Trueno Extra*.

La reivindicación la obra acontece en 1994 cuando ediciones B rescata del ingente fondo editorial de Bruguera este serial que consta de 144 cuadernillos, un extra de verano y un almanaque, ambos de 1961. La edición se hace como facsímile con varios cuadernillos por entrega y tapas para una posterior encuadernación que alojan un texto sencillo, de poca intensidad de Víctor Mora que presenta la obra a los lectores de los años noventa del pasado siglo. Un rescate emocional que constituye la hasta ahora última edición de la obra menos conocida del viejo maestro pero con el pulso y el estilo de su creador literario. Una historia menor cargada de momentos notables.

Eduardo Martínez-Pinna

TEBEOAFINES:

- SUPER AVENTURAS (BRUGUERA, 1957)
- COSACO VERDE, EL (BRUGUERA, 1960)
- COSACO VERDE, EL (B, 1994)

[1] El autor de muchas de las caras de los personajes principales de la obra es Francisco Ortega, director artístico de la agencia Creaciones Editoriales perteneciente a la propia Bruguera. Un director artístico orienta, guía, corrige, modifica o incluso acaba los dibujos de los autores Bruguera cuando estos tienen una discontinuidad estilística o no entrega dentro del plazo. Ese trabajo se puede manifestar como ingrato pues es responsable de mantener un estilo reconocible durante toda la publicación de la obra.

ISSN: 1579-2811

EL ARMA DEFINITIVA

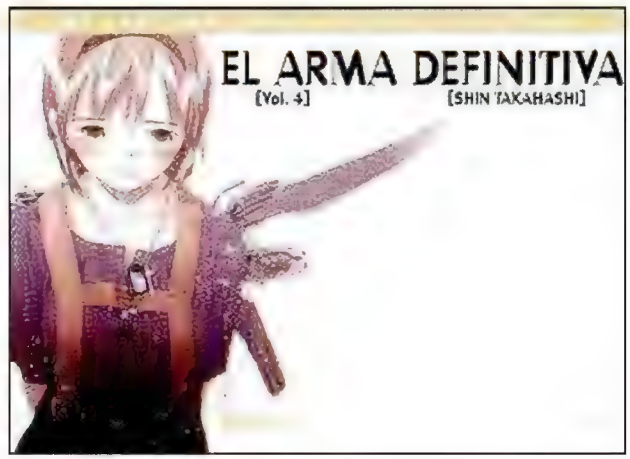
El arma definitiva.

Guión y dibujo: Shin Takahashi

Ediciones Glénat S.L., Barcelona, 2002

Colección de siete libros de cómics, en cartoné | precio facial: 8,50 € c/u) | 19 x 12 cm. | 240 pp. –con lomo, cosido-, b/n.

Traducción: Saishûheiki Kanojo (SaiKano) **Título original:** *Shôgakukan*



[Ilustración de cubierta © 2003 **Takahashi**]

Comentario por Luis Miguel Artabe

Hay veces en que uno se pone a divagar y no se encuentra hasta que se mira en un espejo. Sin embargo, cuando uno piensa que esa puede ser la solución de sus males intelectuales, se da cuenta que está en el punto de partida de todos sus problemas. Voy a desdoblarme para clarificaros de qué va todo esto.

Se llama *El arma definitiva*.

Pero si a ti no te gusta el manga.

Es cierto, lo reconozco: no soy un gran amante del manga. Quizá esté muy acostumbrado a otro tipo de cómics y por eso prefiero lo anglosajón y lo europeo. Sin embargo, últimamente estoy abriendo un poco mis horizontes y estoy leyendo algunos títulos de entre los muchos que afortunadamente se publican en nuestro país.

Y ¿por qué quieres hablar del manga?

Simplemente porque me apetece hablar de una obra que tiene todos los males, para lo que son mis gustos estéticos y semióticos, de la narratividad japonesa habitual: por un lado un excesivo número de páginas, con gran cantidad de viñetas de relleno (propias del éxito editorial y de la obligación de alargar el producto para mejorar su rendimiento económico, que no artístico). Por otro lado, la utilización de algunas elipsis difíciles de asimilar. Los saltos en el tiempo se emplean, en ocasiones, de manera que se hace muy duro seguir el hilo de la historia.

¿Y no influirá que te cuesta leerlo al revés?

Pues claro, seguro que influye leerlo al revés y por eso la cosa siempre se me complica un poco. Pero precisamente por estas cosas, y la ausencia de realismo gráfico, no soy un gran lector de este tipo de obras. Sin embargo, "El arma definitiva" de Shin Takahashi, además de todo esto tiene un espíritu muy interesante que me gustaría tratar de explicarte.

Bueno, entonces cuéntame quien lo edita y cómo.

Es una obra editada en España en siete volúmenes por la editorial Glénat. Como aún no están publicados todos he de anticipar que sólo he podido leer hasta el quinto, por lo que mis impresiones se refieren a estos volúmenes sin saber si va a producirse un bajón en su argumento en los dos que restan. Además, la historia va dejando pequeñas pistas de lo que va a suceder pero que podrían variar así que tomároslo como advertencia.

¿Y de qué trata?

El arma definitiva es una historia de amor.

¿Cierto?

Sí.

¿Sólo de amor?

No.

¿Pero no será un pastelón?

En algún momento.

¿Y no tendrá que ver con el descubrimiento de la sexualidad en mitad de una guerra?

Pues sí.

¿Cuernos?

Muchos.

¿Ambos?

Sí.

¿Sexo?

Claro.

¿Explícito?

Sí, en pequeñas dosis.

¿Algún tema oculto?

Pues claro, si no mi madre no me dejaría leerla. Hay muchos gajos bajo la piel de esta naranja.

¿Qué es lo que tiene oculto?

Pues... digamos que hay un poco de todo. Me explico. Dentro de la historia de una pareja de chavales de instituto, nos encontramos con unas peculiaridades muy interesantes. El subtítulo de la obra es lo suficientemente apocalíptico como para que no nos fijemos en él en un principio ("La última canción de amor de este planeta") y sólo con el paso de las páginas nos demos cuenta de que asistimos a una situación desesperada donde el mundo (Japón) se derrumba por una guerra. Además, el gran arma para defender al imperio del enemigo (es una historia en la que los "malos" a penas aparecen) es Chise.

¿La adolescente?

Sí. Ella es el arma definitiva. En mi opinión, creo que lo que pretende Takahashi es criticar y revisar el mundo de los grandes héroes de papel.

Anda ya. ¿Cómo lo va a hacer a través de una niña de instituto?

Pues, aunque parezca mentira, las relaciones y contraposiciones de este personaje con aquellos hijos de los sesenta de la Marvel no son tan disparatadas como podría parecer.

Ya me lo puedes explicar, porque si no...

Hombre, lo mejor es leerte la obra, fijándote un poco en algunas cosas.

Pero es que igual te estas pasando, además seguro que es una pastelada.

Tiene momentos y momentos. Pero te ríes con la inocencia y el lirismo que se muestra en algunas ocasiones.

Pero eso no tiene nada que ver con los superhéroes...

Desde luego, eso es algo que me gusta. Fíjate. Frente a la ausencia de vida privada de la mayoría de los superhéroes de cómic...

¿Ausencia? Y las relaciones de Karen Page con Matt Murdock o la boda de los Richards...

Sí, sí, ausencia. Apenas se muestran sus sentimientos de verdad sobre la vida y el amor. No laten corazones dentro de sus pechos porque sus corazones son de papel, jamás pasan de ahí. Por eso Chise les supera en lo emocional. Es una chica llena de contradicciones amorosas, de miedos, de dudas existenciales... Pero no es algo secundario en la obra que se mete ahí para rellenar páginas. En "El arma definitiva" es la parte fundamental. Además, su vida privada, su colegio, su novio... todo es más importante que su trabajo de héroe. No le gusta su actividad "profesional", aunque sabe que está obligada a defender la vida de los suyos. Y esto queda reflejado en que el autor le dedica muchas más páginas a la Chise del mundo real que al guerrero definitivo. Además, si los héroes se suelen mostrar torpes en su vida secreta, esta chica lo es.

¿Lo es? ¿Cómo puede ser?

Es inocente, se fatiga a la mínima, de lágrima fácil... Digamos que sería una especie de mezcla entre Peter Parker, Clark Kent y Bruce Banner, pero en torpe, en inocente, en inexperta... Y sin embargo, cuando combate, es más mortífera que Hulk. En realidad es como la diosa de la muerte. Esa dualidad, no es algo nuevo en el cómic, pero a ella la corroe. Lucha por ser humana más que máquina de matar. No son dos personas, como el mastodonte verde, es una con dos maneras de vivir. El enemigo es ella misma, no la nación que ataca Japón que casi no sabemos ni quien es. No hay enemigos externos. De hecho el propio ejercito japonés, en un alegato antibélico, es tan culpable de todo como su adversario. El oponente está en su propia naturaleza.

Pues vaya. Pero seguro que le sobran páginas.

Pues sí, unas cuantas, pero qué se le va a hacer. Le sobran páginas y seguro que me gustaría más con un dibujo más cuidado y más realista, pero bueno, creo que merece la pena.

¿Puede que no me guste?

Sí, pero en ese caso no me eches la culpa.

[© 2003 **Luis Miguel Artabe**, para *Tebeosfera* 031019]

ISSN: 1579-2811

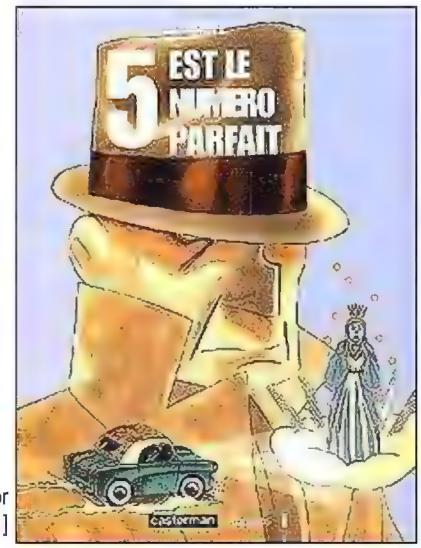
5 EL NÚMERO PERFECTO

5 el número perfecto.

Guión y dibujo: Igort.

Rústica | 176 páginas | bitono | 12,95 euros.

Editorial: Sins entido | **Dirección editorial**: Jesús Moreno | **Redacción**: Prim, 5, 3º ext. izda, Madrid 28004



[Imagen: cubierta de la obra, de **Igort**, en su edición gala por Casterman (la española difiera solamente en el color del fondo).]

PASOS A LA FELICIDAD, comentario por Jorge García

En el verano de 1974, entre Castelldefells y Mallorca, el guionista Carlos Sampayo y el dibujante José Muñoz urdieron la primera aventura del hoy célebre Alack Sinner, personaje en el que vertieron su propia confusión existencial y la voluntad de hacer algo válido y personal. Bajo estas premisas nacía uno de los universos creativos más fascinantes de la historieta contemporánea. La rica herencia de estos dos argentinos, como la del contrabajista Charles Mingus, no se percibe tanto en sus discípulos cuanto en sus seguidores, como este Igort que nos ocupa, empeñado en hacer del medio algo más que una mera artesanía.

Desde el inicio de su carrera, Igort viene participando en algunas de las iniciativas más arriesgadas del tebeo europeo, como aquel Grupo Valvoline que tan crucial resultó para renovar la sensibilidad de la historieta italiana en los años ochenta (y en cuyo seno, por cierto, se cruzó con Lorenzo Mattotti, otro conocido "seguidor" de Muñoz y Sampayo). Por eso no es de extrañar su presencia en revistas tan singulares como *Mano*, en Italia, y *Quadrado*, en Portugal, o que haya puesto en pie la editorial Coconino Press, cauce expresivo para sus propias inquietudes y las de una nueva generación de autores gracias al cual ve ahora la luz (en coedición con otras ocho editoriales europeas y norteamericanas, entre ellas la española Sinsentido) este prodigioso *5 el número perfecto*, publicado con antelación en una colección de comic books.

Aprovechando el clima del popular "relato de gángsteres" que, en el cine, hunde sus raíces en La ley del hampa de Joseph Von Sternberg, *5 el número perfecto* narra la compleja historia de un viejo asesino de la Mafia, Giuseppe Lo Cicero, que emerge de su retiro para vengar el asesinato de su hijo. En este álbum se observan escrupulosamente las convenciones de esa tradición (guerra entre "familias", traiciones insospechadas, atmósfera suburbana), estilizadas mediante el uso de una cuidadosa puesta en escena, con violentos contrastes lumínicos, montaje minucioso y sabio empleo de toda suerte de materiales y estilos en un alarde técnico impresionante, servido sin embargo con la mayor contención.

Si bien se nutre de los códigos de dicho género y las innovaciones que realizadores como Coppola o Leone le habían agregado en los años setenta, el fondo de esta ficción se acerca al de ciertas concepciones religiosas de iniciación donde, tras la experiencia de la muerte y el descenso a los infiernos, viene la resurrección. Desde este planteamiento "penitencial", Lo Cicero se ve obligado a regresar a su mundo íntimo, asumiendo la angustia de un pasado marcado por la violencia. Y al final de ese camino, confrontado con los demás y consigo mismo, se topa insospechadamente con los difusos rasgos de la felicidad.

Como esos historietistas que sitúan la honestidad por encima de las imposiciones industriales, y tienen la convicción de que en los tebeos aún está todo por decir, Igort es muy consciente de que, si bien las sendas para decir ese "todo" son múltiples (desde la reivindicación de la herencia gráfica de Chester Gould hasta el guiño al gran Donald Siegel, director de *Código del hampa*), los pasos para hacerlo siempre empiezan (y quizá acaban) en uno mismo.

[© 2003 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 031019]

ISSN: 1579-2811

EL DOBLE DE CINCO

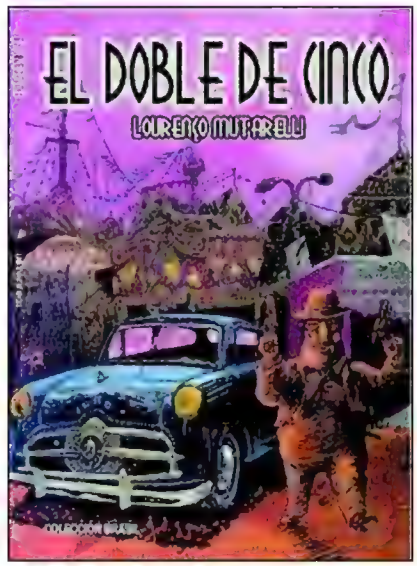
El doble de cinco

Guión y dibujo: Lourenço Mutarelli

Editorial: Devir Ediciones: Brasil

Título original: *O dobro de cinco*

Edición en rústica | 26,5 x 18,5 cm. | 116 pp. | b/n | 8 €



[Cubierta de la edición española © 2003 **Mutarelli**]

TAN NEGRO COMO LA TINTA, comentario por Jorge García

De la vitalidad de la historieta brasileña actual levantó acta, como de tantas otras cosas, Felipe Hernández Cava, comisario de *ConSecuencias*, ese proyecto de exposiciones bienales organizado por el **in**juve cuya segunda edición estuvo consagrada a Brasil; las páginas del catálogo producto de esta iniciativa bosquejan un rico panorama al que el lector español se aproxima, en muchos casos, por vez primera. Junto a los timbres extraordinarios de Guazzelli, Bueno o Lelis, la voz de Lourenço Mutarelli habla allí con gran fuerza.

Escenógrafo en los estudios de Maurício de Sousa (el creador de la popular Mônica) entre 1985 y 1988, Mutarelli dispersó su obra primera en los fanzines *Over-12* y *Solúvel*, alcanzando cierta notoriedad en 1991 con la publicación de su primer álbum, *Transubstanciaçao*, que le valió el Gran Premio en la I Bienal Internacional de Historieta de Río de Janeiro y al que siguieron otros como *Desgraçados, Eu te amo, Lucimar* y *A confluência da forquilha*. En 1998 el grupo editorial Devir inició la publicación de una soberbia trilogía dedicada al detective Diómedes cuya primera entrega, *El doble de cinco*, ve ahora la luz en castellano.

Sólo en apariencia es éste un relato policial. Digo sólo en apariencia, pues si bien se advierten con facilidad las características del género (el detective y el caso), éstas se presentan bajo una luz que las disuelve y transfigura, haciendo de la ficción un artefacto narrativo tan ajeno al molde industrial como próximo a una cierta literatura: la existencial. Desde esta perspectiva, la peripecia de Diómedes tiene más en común con el universo divagante del Roquentin de La náusea que con el Philip Marlowe de turno y, por tanto, su investigación no pretende en último término más que el hallazgo de alguna certeza íntima.

Desde el comienzo, como en la narrativa de Jim Thompson o la versión de *El sueño eterno* que Howard Hawks fabricó para Hollywood, el libro nos sumerge en una atmósfera exacta e irreal, sabiamente insinuada por la violencia de las angulaciones y un sentido de la iluminación muy especial. Envueltos en este clima onírico, deformado, los personajes persiguen a tientas una verdad cuyos perfiles se difuminaron hace ya tiempo; de ahí que la búsqueda del mago Enigmo, motor de la intriga, sea una empresa perfectamente inútil, condenada al fracaso. En este viaje truncado el héroe, marcado por el sino trágico del perdedor, vive un auténtico infierno al toparse, mediante un complejo juego de espejos, con la imagen de sí mismo, ese otro cuya irrupción en nuestra vida siempre resulta inquietante.

Y es que la existencia que presentan estas páginas es de una densidad angustiosa y doliente. Sin mucho esfuerzo puede uno suponer al autor (quien se enmascara,

como desvela su esposa Lucimar, tras los rasgos de un domador de leones adicto a los tranquilizantes) enfrentando sus propios demonios sobre el tablero de dibujo; al embarcar a Diómedes tras del prestidigitador, en realidad Mutarelli pone rumbo a sí mismo, lo que otorga al álbum el valor añadido de la autenticidad.

Mientras paladeaba su esfuerzo, me asaltó la memoria un viejo refrán brasileño sobre la manera de preparar el café: «tan fuerte como el demonio, tan negro como la tinta, tan caliente como el infierno y tan dulce como el amor». El demonio, la tinta, el infierno y el amor. ¿Acaso existe mejor suma de los contenidos de esta obra?

[© 2003 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 031019]

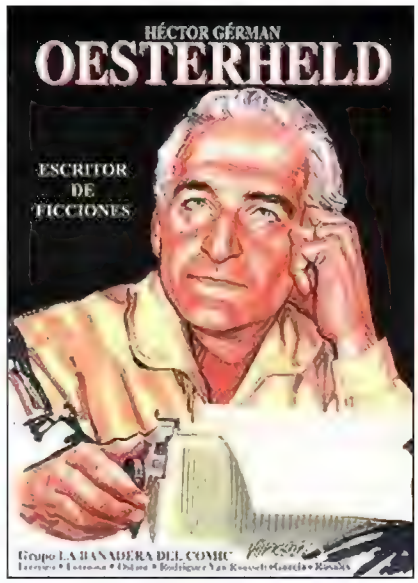
ISSN: 1579-2811

HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD. ESCRITOR DE FICCIONES

Héctor Germán Oesterheld. Escritor de ficciones, de Hernán Ostuni, Fernando García, Andrés Ferreiro, Mario Formosa y Rodríguez Van Rousselt

Edición: Ediciones La Bañadera del Comic: Biblioteca Temática de la Historieta Argentina, 2, sin lugar de edición, sin fecha

[se trata de una obra inédita]



[Cubierta de **Ricardo Villagrán**]

HISTORIA DE UN LIBRO, comentario por Javier Mora Bordel

En líneas generales la figura del guionista ha sido y sigue siendo injustamente menospreciada dentro del ámbito industrial de la historieta. Ya puede crear los más sólidos personajes, ya puede ser artífice de los más frescos e ingeniosos diálogos, ya puede hacer gala de la prosa más sutil; para el editor de cómics una imagen vale más que mil palabras con razón (un dibujo es un reclamo más directo a la búsqueda y captura de lectores indecisos) o sin ella (el riesgo real de convertir a las palabras en ciudadanas de segunda, en elementos de menor calibre o categoría, dentro del código lingüístico unitario propio de los tebeos).

Es esta una postura, a veces obtusa, que se traduce en diversas formas de marginalidad consentida. Por un lado desventajas económicas (siguiendo la regla de tres anterior era lógico: si el dibujante es quien atrae a las masas lo justo será que obtenga unas ganancias acordes a tamaña responsabilidad). Por otro, un rol creativo secundario (paradójicamente el dibujante siempre es quien tiene la última palabra...). Pero, sobre todo, atendiendo a los hechos, una alarmante falta de reconocimiento público. Pocos son los guionistas catalogados de maestros indiscutibles de la historieta pero menos los que han sido capaces de generar una posición de poder o de prestigio dentro del mercado pareja a la de sus compañeros dibujantes. Porque a ver, ¿cuántos lectores hay en el mundo que compren un tebeo por su guión o por su guionista sin tener en cuenta la calidad gráfica que pueda presentar la obra? El público ha dictado sentencia... pero tampoco es que la crítica le vaya a la zaga.

Por ejemplo, si alguien tuviera la ilusión de ser guionista de cómics ¿existe algún manual de redacción que le ayudara a dar sus primeros pasos? No. Se tiene que partir o bien de los manidos guiones de cine o bien de las consabidas obras de teatro (material ajeno por muy útil que sea). Otro: si a alguien le interesara profundizar en un estudio estético de la palabra en la historieta, en la forma precisa que esta adquiere en relación a la imagen fija, ¿de que puede disponer? De nada (y en este caso concreto hasta dudo que hubiera alguien interesado). Y es que si queremos profundizar en el arte de guionizar tebeos debemos saber de partida que nuestras armas serán escasas: reseñas de obras, entrevistas a autores, algún que otro volumen biográfico a lo sumo... y poco más. Por eso una propuesta que rompa con esta dinámica reduccionista más que un soplo de aire fresco resulta hoy por hoy un acto de valentía sin precedentes.

Principio:

"Muerte entre las tumbas". Página de la revista "Cinemisterio" protagonizada por Ray Kitt.
Es la primera página de historieta que hizo Oesterheld.
Clic para ampliar.

Nuestra historia comienza en abril de 2001.

Es en estas fechas cuando comenzaron a dar sus primeros pero firmes pasos el grupo teórico argentino La Bañadera del Cómic (constituido inicialmente por los capos Hernán Ostuni, Fernando García, Andrés Ferreiro, Rodríguez Van Rousselt y Mario Formosa, este último reemplazado tras su fallecimiento por José Luis Rosales) con la autoedición del primer y hasta el momento único volumen de la colección *Biblioteca Temática de la historieta Argentina* (recordamos un número dedicado por entero a la vida y milagros del indio *Patoruzú* y su creador Dante Quinterno, y que ya ha sido reseñado convenientemente en una edición anterior de *Tebeosfera*).

La idea inicial era sencilla como la vida misma: a través del estudio de un clásico de la historieta argentina tan popular como *Patoruzú*, verdadera piedra angular en muchos aspectos, lograr los fondos suficientes para continuar su labor investigadora (al respecto poseemos información privilegiada en referencia a sus futuros proyectos: la recopilación de las historietas del Breccia anteriores a *Vito Nervio*; un semblanza sobre las aventuras y desventuras del tano Pratt en Buenos Aires... ¡Ojalá que pronto vean la luz!). Pero, como en la vida misma, todo se puede torcer de golpe y porrazo con cualquier revés del destino. En este sentido, el descalabro económico de la Argentina, el tristemente célebre "corralito", pasó tal factura a nuestros autores que apenas hoy si han recuperado una exigua parte de los fondos invertidos en este primer número. El plan inicial quedaba así herido mortalmente de necesidad pero no por eso se había llegado al último estertor; este, afortunadamente, quedaba y queda bien lejos.

Nudo:

En un ambiente social tan críptico como este, el entusiasmo -por pura necesidad, por pura catarsis, por lo que sea- había quedado intacto. Así a lo largo de dos años (mayo del 2001 a febrero del 2003) La Bañadera asumió el mayor de los retos de su historia reciente: el estudio exhaustivo y más que detallado de la vida y obra (en este caso indisolublemente entrelazadas la una con la otra) del más influyente guionista de la historieta Argentina: Héctor Germán Oesterheld.

Una elección de cajón en cierto sentido. En primer lugar, Oesterheld ofrecía un material lleno de vida propia; repleto de una vigencia, una actualidad y una modernidad envidiables: *Mort Cinder, Sargento Kirk, Ernie Pike*, y sobre todo *El Eternauta*, son con todo derecho iconos asentados dentro de la historieta Argentina, por los que no pasa el tiempo. En segundo lugar, los trabajos previos realizados en torno a la producción propia de Oesterheld habían quedado atrás, si bien muchos de ellos eran excelentes y fundamentales para poder entender el ser creativo del maestro argentino así como su personal relación con el entorno (a este respecto no podemos dejar pasar por alto los trabajos de Juan Sasturain o la mítica entrevista de Trillo y Saccomano ofrecida en esta misma edición de *Tebeosfera*). En ninguno de ellos se trataba con la misma profundidad a todos y cada uno de los distintos personajes del inmenso catálogo *oesterheldiano*, en ninguno de ellos se establecía con rigor la cronología exacta de todas y cada una de sus historietas, en ninguno de ellos se añadía o revelaba información nueva y veraz sobre las etapas más oscuras u oscurecidas de su vida...

La Bañadera había encontrado así su objeto de deseo: un autor mítico del que todavía hubiera mucho que decir pero más aún que rescatar (¡este afán por recuperar la Historia y sus actores...!), de quien seguir una tradición crítica a la vez que propiciar una renovación de su percepción. Una tarea que al margen de las

dificultades propias del contexto que ya hemos comentado, iba a resultar menos sencilla de lo esperado.

Hagamos hincapié en los principales obstáculos a los que tuvieron que hacer frente (común, por supuesto) en primera instancia:

El corpus: evaluar el material realizado por Oesterheld era poco menos que una labor titánica. Millares, y no exageramos un ápice, han sido las historietas realizadas por Oesterheld a lo largo de su carrera. Recordemos que estamos hablando de un autor prolífico cuyo trabajo ocupa tres décadas de la historieta argentina: desde 1950 cuando inició su producción historietística en Editorial Abril, hasta 1977, momento en el que se le hace desaparecer. Además hemos de tener en cuenta que estamos hablando de un autor que en ciertos momentos gozó de un éxito clamoroso, y que además era un trabajador infatigable ya fuera por motivos económicos (había que mantener una familia), ya fuera por motivos ideológicos (siempre concibió el cómic como una herramienta perfecta con la que poder desarrollar en los más jóvenes conciencia cívica. Y todo a través de una pedagogía de la "experiencia" donde más que buenos y malos, existían seres humanos enteramente imbuidos en el complejo claroscuro que domina el mundo moderno).

NOVELITA DE OESTERHELD FIRMADA CON SEUDÓNIMO. CLIC PARA AMPLIAR.

Por si fuera poco hemos de añadir sus frecuentes y regulares escarceos literarios (tanto sus populares cuentos infantiles para *Gatito* como la versión literaria de sus héroes más conocidos, *Sargento Kirk, Ernie Pike, Bull Rocket, El Eternauta*, etc.), así como su labor en el campo editorial en la que la Editorial Frontera fue su mejor exponente. Cientos de páginas en suma, nunca puestas en conjunto... pero, ¿por dónde empezar?, ¿cómo conseguir reunir tantísimo material disperso?

Esta búsqueda infatigable de fuentes pronto fue adquiriendo forma. El paso previo: la elaboración, tirando de memoria y de archivos personales, de un listado lo más detallado posible de personajes y series originales. A partir de este bosquejo inicial, sabiendo ya de antemano qué materiales faltaban o sobre cuales se tenía una ligera referencia, nuestros autores comenzaron a moverse frenéticamente (de mercadillo en mercadillo, de biblioteca en biblioteca, de coleccionista en coleccionista), comprobando cada edición, atentos al más mínimo detalle; desglosando y uniendo las desperdigadas piezas de este inmenso rompecabezas; obteniendo cada vez una mayor y más detallada información sobre la que ir corrigiendo el punto de partida. Clave en este sentido, y representativo del alto grado de profesionalidad exhibido, ha sido el hecho de haber podido trabajar personalmente y de primero mano con los materiales originales conservados por los familiares sobrevivientes de la familia Oesterheld: Elsa Sánchez de Oesterheld, Fernando Araldi y Martín Mórtola. Durante año y medio los miembros de La Bañadera han acudido regularmente a los archivos de la familia completando cada uno de sus datos, contrastando los ya obtenidos, y sobre todo descubriendo tal cantidad de material inédito que aún hoy no ha podido ser catalogado en su totalidad por nuestro grupo investigador.

El resultado final de todo este arduo proceso ha sido plenamente satisfactorio: unas tablas cronológicas detalladas hasta la exasperación y referidas tanto a su biografía y bibliografía como a su producción general y en Editorial Frontera, una iconografía detallada de los distintos personajes del universo oesterheldiano, una relación puntual de todos aquellos productos ajenos a la historieta y en los cuales Oesterheld también dejó su firma y buen hacer... En resumen, un catálogo preciso que hace balance y justicia a una narrativa amplísima, voluminosa pero más que de por si coherente consigo misma. Lo cuál no es poco.

El mito: paralelamente a la labor de campo, a la búsqueda de materiales, La Bañadera se cuidó muy mucho de establecer contacto con aquellos antiguos colaboradores o estudiosos que pudieran testimoniar o hacer referencia a la línea de pensamiento y acción seguida por Oesterheld a lo largo de su vida. La lista es

verdaderamente amplia yendo desde Sasturain a Carlos Cruz, y pasando a su vez por nombres tan ilustres como Juan Zanotto, Francisco Solano López, Carlos Freixas, José Muñoz u Oswal (seudónimo de Osvaldo Viola). Lógico que se ideara un apartado ex profeso para el homenaje.

Múltiples percepciones, múltiples formas de entender a un hombre y su obra.

Oesterheld era alguien que podía resultar perfectamente desconcertante a la vez que firme. Para muchos, visto desde fuera, Oesterheld resulta incomprensible en el ámbito político: de un inicial rechazo al peronismo acabó por transformarse en una militancia montonera a ultranza. Para otros en cambio, Oesterheld recorrió un amplio espectro ideológico, similar al que siguieron, en el lapso de 12 años, muchos intelectuales argentinos hoy reconocidos, caso de Rodolfo Walsh o Haroldo Conti, dos figuras que –no es casualidad- también fueron asesinadas por la dictadura militar. Con respecto a su firmeza, la ética de trabajo de Oesterheld era intachable. Fuera cual fuera su situación o la calidad que desprendiera su trabajo si hay algo que le define es haber dado siempre el do de pecho.

Oesterheld era alguien que podía ser totalmente descuidado a la vez que meticuloso hasta extremos insospechados. ¿Hasta donde hubiera llegado Editorial Frontera si Oesterheld no se hubiera empeñado en llevar el control absoluto con el caudal de trabajo que suponía ser creador al mismo tiempo que empresario? La única ayuda que admitía era la de su hermano Jorge en la parte contable. Tal vez de haber estado más liberado de trabajo hubiera podido percatarse de los trapicheos a sus espaldas de imprenteros [impresores] y distribuidores "avispados". Por el contrario, la meticulosidad brillaba en su trabajo de creación: ya hemos hablado del afán pedagógico en su obra, pero el mismo Oesterheld no admitía, por pequeño que fuera, ningún error de documentación propio o ajeno. Educar en la verdad era uno de sus principios más sólidamente asentados.

Así podríamos seguir hasta el infinito... El caso, y más aún con el paso de los años, es que toda esta serie de visiones desperdigadas sobre el autor han contribuido por separado (o en conjunto, como se quiera ver), a fomentar la creación de un mito. Un Oesterheld calidoscópico que asumiría, como hemos visto, un modo de ser según quien le retrate: para unos el mártir montonero que murió en pos de unos ideales; para otros el creador consecuente entregado por completo a su obra.

Pero, ¿quién fue realmente Oesterheld?, ¿el hombre de carne y hueso o el mito? La Bañadera era consciente de este interrogante y más a medida que avanzaba en sus investigaciones y se encontraba con interpretaciones de Oesterheld mediatizadas por el deseo o la voluntad del interesado. Y mirándose el ombligo, ¿por qué no podían incurrir ellos en el mismo e inconsciente error (si lo es, claro)?, o, ¿acaso lo habían hecho ya? El único camino posible era respetar la verdad propia de los hechos. Refugiarse en la objetividad e imparcialidad de la Historia misma.

Hemos de entender el trabajo de La Bañadera no como una versión más de los hechos, sino como una ordenación precisa de los datos: rellenando aquellos huecos inconclusos o nunca explorados (como su colaboración a mediados de los sesenta con distintas editoriales chilenas); estableciendo una relación directa entre el creador y su medio; siguiendo y plasmando la evolución de su estilo y sus ideas propias; dando cuenta de las distintas etapas de una vida y una obra íntimamente ligadas a través de la memoria... Después que cada uno saque sus propias conclusiones.

Desenlace:

Tras dos años y medio de trabajo y dedicación, *Héctor Germán Oesterheld: escritor de ficciones,* por fin fue finalizado. Ahora se entraba en una nueva etapa del proyecto: lograr su publicación. Una auténtica odisea que aún hoy no ha podido realizarse. Ya hemos comentado que el plan inicial de nuestros autores era la autoedición pero que esta vía fue necesariamente desechada por las circunstancias económicas. Sin embargo, a pesar de la calidad del producto así como de su novedad, no ha sido una obra acogida con el respeto que se merece por ninguna de las editoriales hasta ahora tanteadas tanto en Argentina como en España.

Es por eso que esta reseña en cierta medida encierra una trampa. Tal vez me deje llevar por la gran amistad que me une con todos y cada uno de los componentes de

CUBIERTA ORIGINAL DE LA OBRA DE OESTERHELD DEDICADA AL "CHÉ" GUEVARA. CLIC PARA AMPLIAR

La Bañadera (para evitar suspicacias lo digo abiertamente), pero sigo sin comprender porque una obra tan cuidada no encuentra ninguna vía de edición impresa. Y he tratado de imaginar el por qué (de un modo objetivo o no, eso es algo que yo no lo puedo decir)... Así, teniendo en cuenta la situación actual del mercado de historietas y las dificultades ya vistas para poder lanzar una obra crítica referida al arte del guión o en torno a un guionista cualquiera, me pregunto a viva voz si realmente existe tan poco público interesado en uno de los pilares de la historieta latinoamericana y mundial. ¿No hemos comprendido todavía su importancia ni la cantidad de recursos gestados en sus obras? ¿Preferimos que este libro quede en el olvido por amoldarnos a la tiranía de los *mass media*? ¿A que obedece esta falta de riesgo editorial? ¿Tan plegada esta la cultura del cómic al mercado que se ignora a sí misma y sus necesidades? Por desgracia, en nuestras manos sólo cabe la posibilidad de la denuncia, no de la respuesta...

[© 2003 **Javier Mora Bordel**, para *Tebeosfera* 031019] [*Tebeosfera* recibió servicio de prensa de los autores del libro y también documentación gráfica para aderezar este comentario]

▲

ISSN: 1579-2811

VILLANUEVA NIETO, C.: *Mingote, punto y aparte*, Grupo 33, 2003

Mingote, punto y aparte,
libro de **Carlos Villanueva Nieto**

© GRUPO EDITORIAL 33, S.L.
© CARLOS VILLANUEVA NIETO
© De los dibujos: ANTONIO MINGOTE
Depósito legal: MA-1200-2002
ISBN: 84-932611-5-7
Rústica | 29,6 × 20,5 cm. | 192 Páginas
PVP: 18 euros

[Ilustración de la cubierta: **A. Mingote**]

LA HISTORIA INTERMINABLE, comentario por Lombilla

> «MINGOTE PUNTO Y APARTE es un homenaje a la figura de Antonio Mingote a través de un repaso a su biografía artística, aderezada con opiniones y situaciones relacionadas con la gran actividad desarrollada por el artista en sus más de ochenta años de vida. Se resumen en estas páginas más de treinta años de seguimiento y estudio de la vida y obra del dibujante, académico, pintor y actor».
>
> «MINGOTE, punto y aparte es un recorrido por la vida y la obra de este maestro del humor gráfico, el dibujo y la pintura. Este libro contiene más de un centenar de ilustraciones, viñetas, óleos y textos, algunos inéditos, en los que se aprecia la magia de los trabajos de Antonio Mingote y se comprueba la evolución de su plumilla y sus pinceles. De la mano de Carlos Villanueva nos adentramos en una obra imprescindible para los amantes del arte, de la risa y el buen humor. No apto para gente que siempre esté enfadada»

Después de leer estos textos que corresponden a la solapa de la cubierta el primero y a la contraportada el segundo, deberíamos advertir a los posibles lectores de este libro que Carlos Villanueva Nieto está loco. Sí, porque sólo un loco puede pretender, con el descaro que lo hace Carlos Villanueva en estas líneas explicativas, emprender una tarea como la de resumir la vida y obra de, ¡cielo santo!, nada más y nada menos que ANTONIO MINGOTE BARRACHINA.

Claro que, hay que tener en cuenta que muchos son los tipos de locos que existen; desde el descuidado que se baña sin haber hecho la digestión hasta el inconsciente que se pone a ver, tan alegremente, un programa de José Luis Moreno, pasando por algún destacado lector de las obras completas de Sabino Arana... Sin embargo, el tipo de loco al que se nos antoja que pertenece Carlos Villanueva es a ese tipo de locos que van por ahí *desfaciendo* entuertos y luchando contra molinos de viento.

Carlos Villanueva Nieto (Algeciras 1956), humorista gráfico del diario "Europa sur" en el campo de Gibraltar, licenciado en Derecho y Procurador de los Tribunales, es nuestro particular D. Quijote de La Mancha que ha sabido compaginar sus múltiples labores con la aventura de estudiar la extensa vida de Mingote y, con la generosidad de un caballero andante, entregar el resultado al mundo en forma de este precioso libro.

Ya en el prólogo, Antonio Fraguas (Forges), nos aclara algo acerca de este orate del humor: «Carlos Villanueva es nuestro erudito; el erudito estudioso de todos los humoristas gráficos iberoamericanos». «Por cierto: de Carlos nunca logramos saber si es más erudito o más amigo».

Es ésta una obra de extensos capítulos, como por otro lado no podía ser menos tratándose de un personaje de la talla de Antonio Mingote, de tan larga y feraz vida. Como Carlos Villanueva Nieto, además de un tipo estupendo y un magnífico humorista gráfico, es una persona ordenada, ha decidido con muy buen juicio comenzar por el principio. Es decir, la vida de Antonio Mingote se inicia cuando Antonio Mingote nace. Y así es como empieza el recorrido por la extensa vida y obra del maestro de humoristas, del monstruo sagrado del humor gráfico español: de Antonio Mingote Barrachina: Mingote.

"LA INFANCIA": Donde Carlos nos cuenta que Mingote nace en Sitges un 17 de enero de 1919. Después, en "SUS PADRES", nos habla de los progenitores de Mingote y de la influencia de los mismos en el pequeño genio. Del explosivo cóctel cultural de un padre músico y una madre escritora salió el Picasso del humor gráfico español.

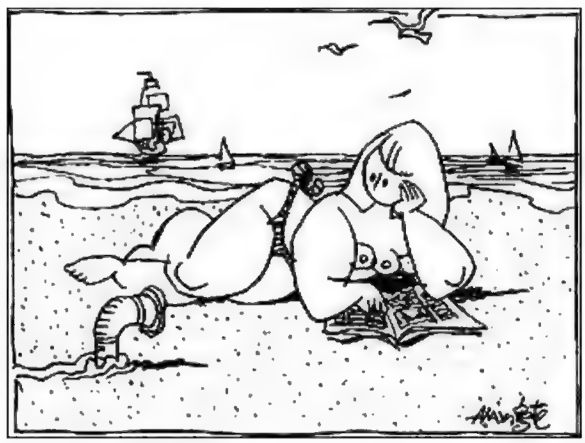
El tercer capítulo se titula "Y LLEGA LA GUERRA". Encabezado por un magnífico dibujo (esto realmente es una tontería porque todos, absolutamente TODOS los dibujos seleccionados por Carlos Villanueva para el libro son geniales): bajo el lema "Por fin, la paz", un hombre contempla, atónito, el escenario absolutamente dantesco en que ha quedado convertida su ciudad. Aquí nos cuenta Carlos cómo con sólo 17 años, Mingote se ve obligado a alistarse en el ejército. Se narra una divertida anécdota sobre cómo tomó Mingote la ciudad de Barcelona cuando fue solo a ver a su madre que allí se encontraba. Al enterarse de que su madre ha sido evacuada se vuelve, tranquilamente, al cuartel. «Fue por ello el primer "nacional" que entró en Barcelona. De manera pacífica, añado».

Tras la guerra entra en la Academia de Transformación de Infantería en Guadalajara, donde comienza a dibujar en una revista extraoficial que se distribuía en la Academia y se llamaba *La Cabra*. De ella nos habla en el cuarto capítulo: «*La Cabra* es el precalentamiento y la puerta que se abre a lo que después será la dedicación de Mingote como dibujante y escritor. Gracias a *La Cabra* el ejército perdió al poco tiempo a un gran miembro, pero todos ganamos un genio».

Después llega *La Codorniz*, donde entró en el año 1946. Allí dará a conocer su popular "Pareja siniestra". *La Codorniz* en la que entra Mingote es *La Codorniz* de Álvaro de Laiglesia, en plena ebullición de la polémica que tuvo éste con el anterior director y fundador de la revista Miguel Mihura. A Álvaro de Laiglesia le dedica Carlos un capítulo, en el que da las claves de lo que pudo ser el origen de la marcha de Antonio Mingote de la revista en 1956. Traza un perfil del autor de "Un náufrago en la sopa" del que no sale demasiado bien parado: «Alguien que da toda la sensación de ser soberbio, ególatra y vanidoso, difícilmente puede congeniar con Mingote, y eso que Mingote no tiene enemigos y es amigable con todo el mundo. Es cierto que el éxito le llega a Mingote a través de *La Codorniz* de Álvaro de Laiglesia (no podemos olvidarlo en aras a la justicia), pero entiendo que debió llegar un momento en el que la fama y la prepotencia encendieron la vanidad de Álvaro de Laiglesia y es entonces cuando la relación, al menos la laboral, deja de ser lo que era. En 1956 Mingote abandona la revista y se va a dirigir *Don José*. Si se piensa, resulta curioso que en pleno resurgimiento y éxito de *La Codorniz*, Mingote la deje, pero creo que tanto el carácter de Álvaro de Laiglesia como el que le imprime a la publicación, le hicieron desistir».

(Magnífica caricatura de Álvaro de Laiglesia sentado en un pequeño taburete y sosteniendo una peana que le sirve para convertirse en peana de sí mismo) (p.34).

Aunque Mingote entra en *ABC* antes que en *Don José*, Carlos, como un Vargas Llosa cualquiera, juega con el tiempo y nos habla antes de dicha revista: «El 13 de octubre de 1955 sale *Don José* a los kioscos bajo la dirección de Mingote. «Es el *Semanario de humor del Diario España*. *Don José* fue lo que fue, una revista de humor renovadora y con personalidad, porque la dirigía Mingote. La filosofía de *Don José* entronca con el espíritu de *La Codorniz* de Mihura, matizada con la visión que el paso de más de diez años permite, y ya en la editorial del primer número señala que "la pretensión es que lo pasemos lo mejor posible". Mingote deja la dirección en el número 107 y la revista prácticamente se apaga». Cita Carlos una muy bonita frase de Iván Tubau, autor de la imprescindible obra "El humor gráfico en la prensa del franquismo", editorial Mitre, 1987: «*Don José* fue uno de los más bellos fracasos de la prensa española».



(Dos tipos malencarados enfrentan sus espaldas en lo que se prevé será un clásico duelo. Al fondo, los padrinos esperan; uno de los duelistas tiene una pata de palo y esgrime la clásica pistola que la clásica escena requiere, sin embargo el otro... ¡El otro esgrime un serrucho!) (p.36).

"Y LLEGA *ABC*": Mingote entra en *ABC* el 19 de junio de 1953 y, sin saberlo, va a revolucionar el mundo del humor gráfico. «En esos años el humor gráfico (la viñeta) estaba sometido puramente a los intereses del periódico; a veces bastaba recortar un dibujo de prensa extranjera y publicarlo en un hueco libre para salir del trámite. El chiste carecía de importancia y mucho menos tenía carácter de periodismo, lo fácil era copiar dibujos antes de dar la posibilidad a un dibujante "de aquí" para que cada mañana nos mostrara una visión distinta de la realidad cotidiana. El hecho de que *ABC* decidiera contar con Mingote como elemento fijo, gracias a la apuesta que lleva a cabo don Torcuato Luca de Tena, abre la puerta para que los demás periódicos sigan el ejemplo y con el tiempo decidan hacer lo mismo». Antes de comenzar con el chiste diario Mingote estuvo realizando un "rodaje" previo ilustrando textos de, entre otros, Julio Camba.

(Una voluptuosa señorita observa, mientras lee tumbada en la playa haciendo *top less*, que un periscopio se acerca a ella mirándola con descaro. El periscopio no viaja por el agua del mar como sería lógico pensar, sino por la arena, como si un rijoso capitán Nemo navegara debajo de ella) (P.39)

Uno de los aspectos más importantes que Carlos Villanueva resalta de esta feliz unión entre el genio y el periódico conservador (importantes para el artista, para el periódico y, por supuesto para el humor gráfico y los humoristas gráficos posteriores), fue el hecho de, no ya poner el chiste de Mingote en la portada, sino de convertir el chiste en la portada, sin nada más. «El día que Mingote salió por primera vez en la portada del periódico, el humor gráfico español dio otro paso al frente en cuanto a su relevancia en la prensa. Abrir el periódico con un dibujo, o era una locura, o era una apuesta fuerte respecto a la valoración del chiste. Cuando *ABC* dio el paso adelante, la apuesta sirvió para dar al "chiste" su justa dimensión. No hizo sino justicia con Mingote y con él a todos los dibujantes». Termina Carlos lamentando que en los últimos tiempos, debido a las reformas en el periódico, se haya dejado de hacer portadas con los dibujos de Mingote.

Dedica también el autor un capítulo al premio "Mingote", creado por *ABC* en 1966 para humoristas gráficos y fotógrafos.

(Bajo la leyenda de una portada del suplemento dominical "El dinero y los españoles, reportaje especial", aparece una versión humorística de "El caballero de la mano en el pecho" que nos descubre por qué la tenía ahí: está sujetando un buen fajo de billetes) (p.43).

En 1954 comienza Mingote a colaborar en la revista *Semana* con "Historia de la Gente". La publica semanalmente y más tarde se edita en un libro que es todo un éxito editorial.

Una muy curiosa anécdota nos relata Carlos en el siguiente capítulo que dedica a "PRENSA ESPAÑOLA: *BLANCO Y NEGRO*": «...la afición de Mingote por el mundo del dibujo tiene su punto de partida en el suplemento infantil *Gente Menuda* del semanario *Blanco y Negro*. En esta revista ve publicado su primer dibujo; es algo así como una premonición de la que después será su casa a través de las páginas de *ABC*. El dibujo se publica en el número correspondiente al 17 de julio de 1932. Mingote tiene entonces trece años y en aquellos momentos vive en Teruel. El trabajo publicado representa a "Roenueces" un conejo que es la mascota del suplemento. *Gente Menuda* contaba en aquellas fechas con muchas secciones y

entre ellas una dedicada a las colaboraciones de los lectores más pequeños (la que publica el dibujo de Mingote)».

(Un circo muy especial: el público está compuesto en su totalidad por payasos que se mueren de risa al contemplar el espectáculo de la pista: un señor muy serio vestido de frac y con banda y todo) (p.50).

(Encerrado en una jaula de circo un torero le hace la tradicional faena a un enorme toro. Sin embargo, los elementos que utiliza para mantenerlo a raya son una silla y un látigo) (p.52).

(Un señor observa, martillo en mano, el resultado de su golpe a la escayola que tiene en un pie: la escayola rota deja ver una jaula con su pájaro y todo. Del pie, ni rastro) (p.55).

Nos habla también Carlos de las tres pasiones literarias de Mingote, los tres ramones: Gómez de la Serna, Valle Inclán y Juan Ramón Jiménez, que tienen también capítulo propio: «La lectura le gusta y ello le incita a leer cada vez más. Reconoce que con catorce o quince años había leído una ingente cantidad de libros, presumiblemente muchos más de los que un español medio lee en toda su vida».

Dedica un capítulo a Madrid donde cuenta la especial relación de Mingote con la capital: «Desde su llegada a la capital del Reino a principios de los cuarenta, la vida de Mingote se va integrando poco a poco en Madrid, adquiriendo con el tiempo incontestables esencias de madrileñismo». Habla de su obra inacabada "Historia de Madrid", que comenzó a publicarla en *Don José* bajo el epígrafe de "El oso, el madroño y lo demás". También de su "Madrid a vista de hombre", publicado por capítulos en *Semana.* Y de los múltiples reconocimientos que ha obtenido de la ciudad, como la Medalla de Oro de Madrid o la Medalla de Oro al Mérito Artístico.

(Unas doncellas medievales miran a través de una ventana la marcha de los caballeros a las cruzadas, uno de ellos, en vez del clásico penacho de plumas, lleva un ramo de flores en el yelmo. Una de las doncellas comenta: ¡Mira, un ecologista!) (p. 56).

(Un cavernícola habla con otro: «La prueba de que estamos atrasadísimos es que todavía tenemos que matar a la gente de una en una») (p.71).

Fértil padre de familia numerosa, Mingote tiene una gran descendencia que merece un capítulo: "La pareja siniestra", nacida en 1946 en las páginas de *La Codorniz*. "Los prehistóricos", cuyo germen nos revela Carlos Villanueva que está en un personaje llamado "Don Monolito", en las páginas también de *La Codorniz*. "Gundisalvo": «Gundislvo es uno de esos personajes que, con el tiempo quedaron en la retina de los españoles, tras su nacimiento en 1971. Con la excusa de unas elecciones "de las de antes", Mingote crea un político singular; ejemplo de la época, el candidato ideal que alcanza a ser el más popular de aquellos años». «Gundisalvo fue un "boom" y caló profundamente en la gente, que incluso emitió votos en las urnas a favor de este imaginario candidato. En principio era un político en campaña y acabó convertido en un padre de la patria, de fuerza inusitada y de gran tirón, lo que le valió en 1971 ser elegido "Popular por el diario *Pueblo*». En 1978 es llevado al cine siendo el actor que lo encarna Antonio Ferrandis. "Mendigos, pobres y vagabundos": «Los pobres de Mingote son lúcidos, irónicos y ricos aunque su riqueza sea en sabiduría. Todos los males que nuestra actual sociedad consumista nos ofrece: el egoísmo, el afán de riqueza, la adoración del dinero, son vistos con el prisma y los ojos de los pobres de Mingote y tratados como una reflexión moral y social que hace que cualquier dibujo que nos plantea sobre el asunto termine haciéndonos pensar sobre la injusticia, las desigualdades y tantos otros males que nos acechan».

Otro personaje de Mingote era "Este señor de negro", que fue interpretado en la pantalla por el actor José Luis López Vázquez.

(Un sorprendido visitante de monumentos clásicos observa cómo el viento levanta la falda a una marmórea cariátide dejando al aire un inquietante muslamen sonrosadamente humano) (p.81).

Un capítulo completo está dedicado a "PREMIOS, DISTINGOS, HOMENAJES Y OTROS AGASAJOS": «Si hay algo que ruboriza a Mingote es que le concedan un premio y deba asistir a su entrega; no digamos si, además, debe hablar. Su modestia, real y cierta, le impide que pueda reconocer que pueda ser merecedor de nada. Cuando estos acontecimientos ocurren (cada vez más a menudo, por cierto) Mingote dice de sí mismo que "parece que me están beatificando en vida. Sólo sé que me esfuerzo en ser una persona decente"»: Diversos homenajes y premios en Madrid; Medalla de Oro al Mérito en el Trabajo en el año 1996; Medalla de Plata de la Guardia Civil en el año 1997; hijo adoptivo de Daroca, ciudad en la que nació su padre, en 1997; Cartero Honorario en 1998; el premio "Quevedos", de la Fundación General de la Universidad de Alcalá de Henares, en 1999; etcétera, etcétera, etcétera...

El siguiente capítulo se llama "OBRA ESCRITA": «...la obra de Mingote es un inmenso conjunto que se desarrolla de varias formas y maneras, pero que en el fondo forman parte de un todo». Divide Carlos la obra escrita de Mingote en los siguientes apartados: La obra histórica, de estudio, novelas (destacando la primera de las cuaro que tiene: "Las palmeras de cartón", a la que dedica un capítulo aparte), textos variados, relatos y cuentos, cuadernos de apuntes, pregones, prólogos y guiones.

(Un hombre llega a su casa, su mujer está desnuda en la cama, él, abre el armario y se echa a llorar porque descubre al amante de ella: la gran paradoja es que el amante es un payaso) (p.82).

(Las alegres coristas de un cabaret ensayan su número de baile, una de ellas ejecuta un delicado movimiento de ballet clásico y el director le riñe: «Señorita, hágame el favor de olvidar su esmerada educación de una buena vez») (p.101).

Otro capítulo está dedicado a "TONO, MIHURA, NEVILLE...LA OTRA GENERACIÓN DEL 27": «Si los tres Ramones suponen para Mingote devoción, hay un grupo de personas a las que, al margen de la admiración que Mingote pueda sentir por ellas, les une fundamentalmente un gran cariño y amistad. Son los miembros de la llamada por José López Rubio "La otras generación del 27"». De ellos dice Mingote que «levantaron ese monumento de talento, gracia y oportunidad que fue *La Codorniz.* Fueron seres extraordinarios de una genialidad que, si no se manifestó más caudalosamente, fue porque ellos, nietos de la "Belle Epoque", antes querían vivir que demostrar lo listos que eran». Afirma Carlos que Mingote viene a ser una especie de eslabón perdido entre "la otra generación del 27" y esa generación que vino después, nacida bajo el poderoso influjo de *La Codorniz* o *Don José.*

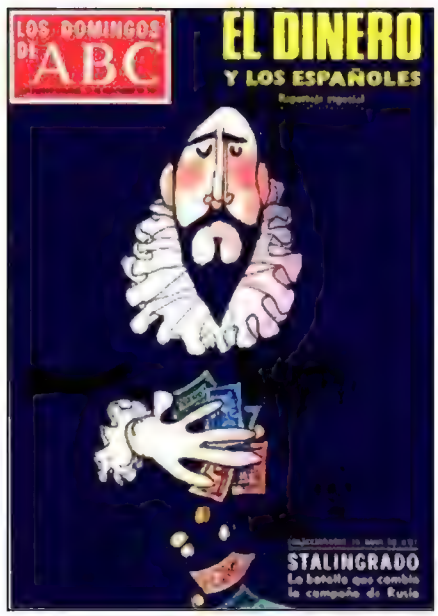
(Un parque; en el parque un monumento; el monumento tiene un pedestal con la inscripción "Al fracasado" pero encima del pedestal no hay ninguna estatua: la estatua es, efectivamente, la de un fracasado, pues está donde corresponde a su triste título: arrastrada en el suelo con los brazos alzados hacia el pedestal intentando llegar, infructuosamente, a la cima del mismo) (p.118).

En el capítulo "CÁMARA, ACCIÓN...", narra Carlos los contactos de Mingote con el mundo del cine y de la televisión. Personajes suyos como Gundisalvo o Ese señor de negro han sido llevados a las pantallas y él, además de hacer guiones ha colaborado como actor en películas tan importantes como "La Colmena" de Mario Camus, donde hace una pequeña y divertida aparición como cliente de un prostíbulo.

(Una joven estupenda y en pelotas dice mientras el señor serio y decente que la visita se viste: «El dinero que cobran algunas por publicar sus memorias no es nada comparado con el que me darían a mí por no publicarlas») (p.120).

Hay un apartado del libro en el que se recogen los diversos problemas que ha tenido Antonio Mingote a lo largo de su feraz vida laboral, por chistes que molestan a los intransigentes de siempre, a gentes que se ofenden al ver en una viñeta opiniones contrarias a las suyas o de una susceptibilidad excesiva, titulado "¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?".

El libro, además de los chistes de Mingote, selecciona algunas pinturas al óleo de esa nueva etapa con la que sorprendió el genio en 1994, fecha de su primera exposición como pintor. También incluye algunas "CURIOSIDADES SURTIDAS",



donde nos cuenta cosas como que en 1990 creó la etiqueta de los afamados vinos de Burdeos "Bordeux", sumándose así a la larga lista de artistas que lo hicieron con antelación, entre los que se encuentran nada más y nada menos que Dalí o Miró. Nos desvela en el capítulo llamado "CURRO" aquella polémica de la "Expo'92" de Sevilla con concurso para la elección de la mascota, en el que intervino, como artista invitado, Mingote. El nombre de la mascota ganadora, Curro, del artista Edelmann, era el nombre de la propuesta por Mingote. Él decidió retirarse al no estar de acuerdo con la forma de actuar de la organización. Pero su nombre se lo quedaron.

Dedica Carlos un capítulo al corazón de Mingote, "UN GRAN CORAZÓN", otro a su actividad de académico de la Real Academia Española de la lengua, "UN HUMORISTA EN LA ACADEMIA", desde que fue elegido en 1987. Sigue con "EL ARTE DE DIBUJAR", donde habla apasionadamente del dibujo de Mingote; "COLABORACIONES PERIODÍSTICAS", donde da una larga lista de medios en los que ha publicado al margen de los archiconocidos; "MINGOTE VISTO POR MINGOTE", una recopilación de entrevistas que le han hecho; "UN MUSEO PARA MINGOTE", una inteligente reivindicación para conservar la ingente obra del genio; "ISABEL Y ANTONIO", nos habla de la especial relación que tiene Mingote con su mujer; "MINGOTE A LOS OJOS DE OTROS", relación de las opiniones de otros humoristas sobre el indiscutible nº 1; "SUS LIBROS", relación de todas sus obras editadas y "MINGOTE: PUNTO Y APARTE", en el que Carlos Villanueva cuenta de manera muy emotiva su especial relación con Mingote desde que vio un dibujo suyo con trece años.

Finaliza el libro con un gracioso diccionario que resumen a Mingote con palabras como A de académico, G de genio, V de valioso, etcétera.

Puede que finalice el libro de Carlos, pero lo que no finaliza es la biografía de Antonio Mingote. Cuando esta emotiva biografía de Carlos Villanueva ya está en la calle, Mingote ha hecho cosas suficientes como para llenar otra igual. Si el loco maravilloso que es Carlos Villanueva quisiera tener al día la biografía de Mingote, sería algo así como un Sísifo del humor que cuando cree que la enorme piedra biográfica ya está bien asentada en la cima de la montaña, la impertinente piedra vuelve a rodar montaña abajo en forma de homenajes mil al genio, nuevas recopilaciones, genialidades diarias en la página noble del periódico, una película de dibujos animados o la concesión (no se entiende por qué han tardado tanto) de la Medalla de Oro de Las Bellas Artes. Nos imaginamos a Carlos Villanueva "Biógrafo de Mingote", como el exhausto ángel de la guardia del dibujo de la portada de su libro que es llevado a cuestas por el hombre al que presumiblemente debería él ayudar. Este hombre bien podría ser el propio Mingote, joven octogenario cargado de una especial y envidiable energía que daría pie a parafrasear con gozo el título de Carlos: "Mingote, punto y seguido..."

[© 2003 **José Luis Castro Lombilla**, para *Tebeosfera* 031019]

▲

ISSN: 1579-2811

ASTORGA, A. : "Cuestionario sobre Mingote", *ABC*, 6-VI-2003

[Chiste para *ABC* en el que el humorista se representa a sí mismo encarando sus grandes dudas y esfuerzos frente al humor. © 2003 **Antonio Mingote**]

«Hoy se cumplen 50 años desde que el 19 de junio de 1953 Antonio Mingote publicara en ABC su primera viñeta. Con este motivo nuestro periódico se abre, de par en par, al homenaje de algunos de sus más brillantes compañeros. Desde sus habituales páginas saltan hoy a las de Cultura de ABC para dedicarle este brindis, con dibujos y palabras, por otros 50 años de humor y conciencia crítica

EL CUESTIONARIO
1. Decline, por favor, la palabra «Mingote, Mingotiae»
2. ¿Qué pasaría si don Antonio decide descansar un día de su genialidad y echarse un momento la siesta, con botijo y pijama como Dios y Cela mandan?
3. ¿Cree que Mingote está imposibilitado de cometer el más mínimo pecado venial si no quiere que una ofendida marquesa viuda cancele su suscripción a ABC?
4. ¿Piensa que lo que Veronés o Delacroix, Rubens o Rembrandt, Goya o Tiziano, Velázquez o Ingres han hecho en sus lienzos enormes, Mingote se ha atrevido a intentarlo en pequeñas hojas de papel y por otros medios?
5. ¿Qué pensaría Gundisalvo de los «homo sapiens transfuguensis» que han despertado estos días?
6. Como lo bautizó Umbral, ¿Mingote es el Picasso de los periódicos?
7. ¿Qué le debe usted a Mingote? (obvie las deudas de dinero o de juego, por favor)
8. 18.250 sonrisas y lágrimas emocionantes ha sembrado don Antonio Mingote en medio siglo en ABC. ¿Aspiraría usted a sembrar tales dígitos entre sus innúmeros y sonrientes lectores?
9. Por último, un deseo para don Antonio.

RICARDO & NACHO:
1. Mingote nunca declina.
2. El desayuno de mucha gente ya no sería lo mismo.
3. Si ABC pierde algún lector por un chiste de Mingote no sabe lo que gana.
4. Si hubiera algo de sensatez, además de en la Academia, algún día deberíamos verle en El Prado.
5. Hasta él sentiría vergüenza ajena.
6. Seguro que Mingote en calzoncillos está mucho más elegante que Picasso.
7. Todo el respeto y la admiración debida a un maestro.
8. Cansa sólo pensarlo.
9. Que le suban el sueldo, que es algo que nunca molesta.

PERIDIS:
1. Mingote es una contracción de Domingo y de Lingote, lingote de oro por supuesto. Lo que quiere decir que todo lo que hace en domingo vale su peso en

oro... y lo que hace a diario también.
2. Mingote no descansará jamás de su genialidad porque no es Dios y por tanto no necesita descansar el séptimo día. Pero el día que descanse seguirán sus dibujos obrando en las hemerotecas a beneficio de los imitadores y de los tesinandos.
3. Algún pecadillo habrá cometido en su larga vida laboral y más de una viuda habrá cancelado suscripción por su culpa, o por culpa de un malentendido.
4. Sí, pero Mingote tiene la ventaja de que comprende las intenciones de todos los grandes de la pintura, porque como ellos es un artista de su tiempo.
5. Que no todo el campo es orégano, y que algunos atan los perros con longaniza.
6. Desde que Umbral es académico, ¿quién soy yo para contradecirle?
7. Estoy en deuda con Mingote porque todavía no he promovido la declaración de su persona y de su obra como Bien de Interés Cultural lo que quiere decir que hace años que Mingote tenía que haber sido declarado Monumento Histórico Artístico.
8. Esa es mi aspiración profesional más sincera.
9. Una cálida morada en el Olimpo.

MÁXIMO:
1. Mingote es una palabra compuesta de «Min» y «Gote», que significa, en germánico arcaico, «Mon Dieu» o «Dios mío». En sánscrito, en cambio, significa «Zeus sonríe».
2. No quiero ni pensarlo, pero el cielo se nublaría y cundiría la ortodoxia por doquier.
3. Mingote es un pecador absuelto perpetuamente por Dios y por la Historia. En cuanto a las marquesas viudas, que se dejen de tiquismiquis y vuelvan a casarse.
4. Sí lo pienso, lo he escrito y ahí están los museos para darme la razón.
5. Sólo Mingote sabe lo que pensaría Gundisalvo y un día de estos nos lo dirá, si es que no nos lo ha dicho ya.
6. Mingote es picassiano en determinadas épocas y en muchos dibujos de ahora mismo, como sagazmente observa Paco Umbral. Por lo demás, Mingote es Mingote, Picasso es Picasso y Umbral es Umbral. Tres artistas distintos y tres dioses verdaderos.
7. No tomarme el humor en serio.
8. Por aspirar que no quede y yo que lo vea.
9. Que siga rejuveneciendo, como tiene por costumbre.

GALLEGO & REY:
1. Una extraña declinación cuyo único caso es el «GENIOTIVO».
2. Don Antonio nunca duerme, medita.
3. Si la marquesa viuda se pica, que coma ajos.
4. Estamos convencidos de que Mingote es el Picasso de los periódicos.
5. Estaría encantado de conocerles.
6. Si lo dice Umbral, entonces no.
7. 18.250 o más sonrisas y lágrimas emocionantes.
8. Si la primitiva no lo impide...
9. Que siga siendo feliz.

JOSÉ LUIS MARTÍN MENA:
1. Humor, humoriae.
2. Sería como si se fundieran los plomos del Humor Gráfico.
3. ¿Hay marquesas así?
4. Lo ha intentado con éxito.
5. El que mejor lo sabe es Antonio.
6. Antes de leerlo, escrito por Umbral, ya lo había yo pensado.
7. El gozo durante tantos años de su humor y sus dibujos.
8. Tengo muchas aspiraciones, pero no llegan a tanto.
9. Que siga así hasta el último día, que espero sea muyyyyyyyyyyyyy lejano.

EL ROTO:
«Es el deseo de todo dibujante que tenga como meta u oficio el de establecer contacto con la opinión pública, el que éste se produzca de una manera natural y espontánea. Este grado de natural y difícil comunicación es el que Mingote consigue con sus lectores y es por ello por lo que son tantos y desde hace tanto tiempo los que le siguen y se identifican con sus viñetas. Sus dibujos nunca buscan el aplauso fácil de sus lectores ni la complacencia de los poderes. A lo largo de estos 50 años Antonio ha ido destilando su ideario en una larga sucesión de estupendos trabajos que describen el pensar y el sentir de toda una época y de un amplio estrato social,

con la elegancia, delicadeza y generosidad que le caracterizan como dibujante y como persona. Y todo ello sin adular ni herir, ¡total nada!»

FORGES:
1. Tiene cuatro acepciones en latín: la primera es «amigo entrañable», la segunda «artista excelso» y la tercera «maestro insuperable». La cuarta acepción no la transcribo, porque el conjunto puede resultar pelín pelota.
2. Pues que muchos colegas suyos, yo el primero, dejaríamos de aprender al día siguiente, de su dibujo omitido por el siestorro.
3. Antonio es incapaz de cometer ningún pecado...bueno; uno sí: miente descaradamente cuando dice que es el mejor jugador de mús, cuando todo el mundo sabe que el mejor de lo que sea y por tanto mejor jugador de mús, poker, ajedrez, etcétera... es el Sr. Aznar.
4. Perdone; Mingote también domina genialmente «the enormeouse size», que dirían los de la Tate Galery. Su obra, además, siempre es grande en todos los sentidos.
5. Como Gundisalvo, por la edad, habría estudiado bachillerato con el plan de 1938, lo más seguro es que estaría asaz fuerrrrrrte en Historia; luego sabría que el «homo sapiens transfuguensis» es descendiente del «homo sapiens trinquensis» que floreció en la cutura Pelotazus Inmobiliarus, en el Maletináceo Superior.
6. Manía tiene Paco de quedarse siempre corto con los amigos, oye.
7. Antonio me ha enseñado (y me enseña) muchas cosas...por ejemplo: a reírme de mí mismo y también que la disciplina, en nuestro gremio, es casi tan importante como el ingenio. («No falles nunca al entregar tu dibujo; no sería serio», me dijo)
8. Bueno, lo estoy intentando, pero...el año que viene cumpliré 40 años de profesión, que tampoco está mal; pero claro, medio siglo es medio siglo y Mingote sólo hay uno ¿Sabe usted?
9. Como lo tiene todo, (tiene hasta Isabel, no le digo más) le daría a mi tocayo un abrazo tan grande como su genialidad y tan fuerte como mi admiración. Es decir: un abrazo prácticamente infinito.

IDÍGORAS Y PACHI:
1. Pluscuamperfecto: «Hombre solo».
2. Sería terrible, el caos y las calamidades caerían sobre la Tierra...Pero como eso ya ocurre en este puñetero planeta, no se notaría mucho, así que puede echarse la siesta tranquilamente.
3. No hay peligro, cuando hay un chiste incoveniente, el mayordomo no se lo lee a la marquesa y Santas Pascuas...
4. Veronés no sabía pintar trogloditas, a Ingres le salían mal los pobres que vivían en un puente bajo una autopista y Rubens nunca aprendió a pintar beatas... Con el resto,de acuerdo.
5. ¿Y a usted qué más le da, hombre?
6. Sí, pero Mingote es mucho más simpático, más guapo y más elegante.
7. Todo. De bebés las primeras palabras que dijimos, incluso antes que «papá», «mamá» o «pis», fueron «Antonio Mingote Barrachina» para asombro de la vecina del 5º
8. ¡Qué fatiga nos entra sólo con pensarlo!...Perdonen, nos vamos a acostar un rato...
9. El Príncipe de Asturias de las Artes, el Nobel de Medicina o el «Pichichi» o algo...

ALFREDO:
1. Declinación traducida, en singular. El plural no existe:
-Mingote
-De Mingote
-Para Mingote
-A Mingote
-¡Oh Mingote!
-Con Mingote
2. Esperar a que despierte.
3. No lo creo; es un caballero. Además «aliquando dormitat homerus» (De vez en cuando, el bueno de Homero dormita).
4. Claro, sólo depende del soporte o del tipo de encargo.
5. Gundisalvo diría: «Muy bien, dos valientes anticomunistas».
6. Talento y capacidad de trabajo. Eso es el genio.
7. Gratitud por su amistad y atenciones.
8. Nunca. Con un 1 por ciento me daría con un canto en los dientes. A estas

alturas...
9. «Recuerda que sólo eres un hombre».

GUILLERMO:
1. Multi sunt vocati, pauci vero electi.
2. Supongo que una de las razones de su genialidad está en practicar esa terapia llamada siesta. Aunque no sé si con pijama y orinal; después se levanta uno cabreado.
3. Las marquesas nunca perdonan un pecado venial. Y mucho menos las marquesas viudas.
4. Veo a Mingote más cerca de la filosofía que de la pintura, a pesar de ser un dibujante extraordinario.
5. Que los Renovadores por la Base no son nada al lado de la Escuela de Traductores de Toledo.
6. Mingote tiene el sagrado estatus de Mingote, lo mismo que Picasso tiene el sagrado estatus de Picasso (Andy Warhol, «La Palabra Pintada»)
7. El premio Villa de Madrid de Humor Gráfico. Según me dijeron, su voto fue decisivo.
8. Mentiría si dijera que no aspiraría.
9. Que Dios le bendiga, Maestro.

JULIO CEBRIÁN:
1. Creo recordar que en Latín sólo se declinan los sustantivos y los adjetivos. Pero en todo caso Mingote declina y conjuga en generativo singular creativo del presente indicativo. Corríjame usted si me equivoco.
2. No pasaría nada. Además, Antonio Mingote no usa botijo sino porrón de cristal de Bohemia.
3. Las marquesas y las más aguerridas mozas de la mesocracia aman a Mingote, haga lo que haga y pase lo que pase.
4. Mingote aspira a todo, pero para estar más seguro le voy a llamar por teléfono para asegurarme. Después se lo comunico a usted a través de un sistema de señales de humo que tengo instalado en la terraza.
5. Gundisalvo es dinámico y nada rutinario. Gusta de pasar de un negocio a otro. Es el único eslabón de la cadena de Darwin que no ha evolucionado a través del espacio y del tiempo. Sigue terne y pimpante.
6. No lo sé. Hay cosas en el cielo y en la tierra a las que no alcanza mi inteligencia. Tal vez Picasso fuera o fuese el Mingote de la Pintura.
7. Le debo la amistad y asistencia profesional y espiritual.
8. Mis aspiraciones son caseras. Sólo en algunas fechas, que coninciden con las fiestas antitaurinas de mi pueblo, suele atacarme un ramalazo de exaltación y en subiéndome el estro, doy en aspirar a la vivacidad eterna. Pero enseguida me azoto corvas, escápulas y calcañares con unos cilicios turcos y vuelvo a mi natural tranquilo.
9. Todo lo bueno, todo lo sano, todo lo conveniente, todo lo que él elija. Todo lo que le haga feliz.

MARTÍNMORALES:
1. Nominativo, ingenio; vocativo, bondad; acusativo, amistad; genitivo, experiencia; dativo, filósofo; ablativo, original.
2. No entiendo por qué se ha de ser menos genio cuando se duerme la siesta; Antonio tumbado, y con su botijo, roncará de tal manera que quien lo vea dirá: «He ahí un genio durmiendo la siesta».
3. Con tal de evitar que una viuda, y marquesa Santo Dios, cancele la suscripción a su querido ABC, me parece que Mingote estaría dispuesto a hacer algo más que un pecado venial.
4. A diferencia de los pintores que usted cita, el arte de Mingote se puede ver en pequeñas hojas, dado que como él es amante de los árboles, dibuja en folios y en cuartillas para que no talen más bosques los fabricantes de papel.
5. Si al partido de Gundisalvo dos desleales le robaran las actas, estoy por asegurar que el personaje de Mingote les diría a los traidores que le devolviesen el rosario de su madre y se quedasen con todo lo demás, incluidas las dos actas.
6. Conociendo a Antonio, pienso que con la educación que le caracteriza habrá aceptado el halago, pero se habrá reído muchísimo a solas en su casa, con tal bautizo.
7. Porque se las debo, a Mingote la hacienda y la vida he de dar, menos el humor, que el humor es patrimonio y el alma sólo es de Dios.
8. Yo no tengo muy claro lo que mis lectores esperan de mí. A lo mejor mis lectores

esperan de mí que termine pronto este cuestionario, y yo les voy a complacer enseguida.
9. Antonio te deseo Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo, siempre.»

[© 2003 **ABC**, noticia reproducida en *Tebeosfera* 031019.]

▲

ISSN: 1579-2811

SOMBRAS

Sombras
Autor: El Cubri (Cava y Arjona)
Guión : Felipe Hernández Cava
Dibujo : Pedro Arjona
Edición: Edicions de Ponent: Mercat #14
Cartoné | 96 páginas | b/n | 17 euros
ISBN: 84-89929-63-7

[Cubierta del libro. Inmersa en el texto, cubierta de la anterior edición por La Torre: Papel Vivo, # 31. Imagen de **Arjona**]

SOMBRAS, comentario por Jorge García

A finales de los años 70, el colectivo El Cubri (formado por el guionista Felipe Hernández Cava y los dibujantes Saturio Alonso y Pedro Arjona) decidió abandonar los derroteros narrativos que había seguido hasta entonces.

Desde su fundación en 1972, el equipo se había mantenido al margen de las corrientes "historietísticas" de su época, por un lado, colaborando con organizaciones antifranquistas en trabajos de propaganda que forman ya parte de la historia de nuestra clandestinidad; por otro, mezclando el "realismo social" de la literatura española con propuestas mucho más radicales a nivel formal como el cine de Jean-Luc Godard. A este respecto, y a propósito del álbum *El que parte y reparte se queda con la mejor parte* (1975), el teórico Ludolfo Paramio sostuvo que las páginas de El Cubri se caracterizaban por "su persistente voluntad de realismo" y la prescindencia de toda limitación formal, lo que las situaba en un lugar de innovación permanente. A partir de 1978, esa posición preeminente fue discutida por algunos críticos que acusaban al grupo de plegarse a los dictados de lo comercial en la medida en que empezaba a cultivar géneros tan convencionales como el *western* o la "serie negra". Sin duda, lo mejor de esa incursión de El Cubri en la narrativa tradicional cristalizó en *Sombras*, doce piezas cortas que vieron la luz en los sitios más dispares (desde las revistas *Cairo* y *Cimoc* hasta el catálogo de la exposición *Museo Vivo*), siendo parcialmente recopiladas en 1983 por Ediciones de la Torre. Hoy por fin podemos leerlas reunidas (y revisadas) en un solo volumen.

Se ha repetido hasta el hartazgo que estas ficciones nacen como homenaje a los clásicos del cine y la literatura de "serie negra". En cambio, no se ha hecho tanto hincapié en que sus artífices interpretan esas claves dentro de un contexto muy particular: el del "desencanto" de las agrupaciones de izquierda "rupturista" tras el varapalo electoral sufrido en junio de 1977. Desde entonces, esas organizaciones parecían condenadas a nutrir con sus efectivos las filas de los partidos parlamentarios de izquierda, especialmente el PSOE, cuyo número de afiliados pasó de apenas 5.000 a 125.000 entre 1975 y 1982. En la historieta española, esta desilusión se tradujo en títulos como *Nova-2* (1981) de Luis García o estas *Sombras*, dos obras que, casualmente, han sido reeditadas casi a la par.

Hija de la Transición, *Sombras* escondía una intencionalidad política. Cuando pocos se atrevían a remover el pasado para evitarle tensiones innecesarias a la incipiente democracia y, simultáneamente, el transfuguismo se convertía en una práctica cotidiana, El Cubri situó la reivindicación de la memoria y la dignidad personal en el corazón de su trabajo. Sin embargo, esta lectura ideológica no agota en absoluto los contenidos de una obra que bebe de muchas fuentes. En principio, claro, de las propias del género, especialmente del cine, tanto en los diálogos como en la puesta en escena. Pero también del universo del *jazz*, no sólo por el homenaje explícito a algún que otro tema (como el viejo estándar "In a Sentimental Mood") e intérprete (pienso en Erroll Gardner tocando el piano en *"My ideal" de Sonny Rollins*, una de las mejores piezas del álbum), sino por la manera tan especial de articular cada plancha para que el encuadre, ritmo y montaje

sugieran esa "melodía silenciosa" de la que tanto ha hablado Hernández Cava y que tiene en la elipsis una de sus señas de identidad.

Por su parte, y desde la primera imagen, el trazo de Arjona adopta la contención como estrategia estética y narrativa, estilizando al máximo todo signo gráfico y prescindiendo de cualquier gratuidad en la composición. Esta sobriedad tiene su contrapunto en el sofisticado empleo de la iluminación, especialmente en las últimas entregas de la serie. En ellas, el timbre expresionista del dibujante alcanza, en mi opinión, una de sus cumbres creativas, sólo equiparable a esos dos monumentos artísticos que son *Paisa* (1982) y *Luis Candelas* (1984). En octubre de 1983, el propio Arjona manifestó a la periodista Ana Salado: "Si eres riguroso, no puedes dibujar todo del mismo modo. Es igual que los grandes directores americanos, por ejemplo, que en cada película buscan el estilo correspondiente. Creo que eso es fundamental. Por eso hay tantas historietas inacabadas, o repetidas varias veces, en un cajón". Por cierto que este volumen nos permite contemplar una de esas "historietas inacabadas" a las que el autor se refería.

Parte de lo mejor de El Cubri se encuentra en la docena de composiciones que este álbum contiene. Ahora, gracias a Edicions De Ponent, los beneficiarios de ese legado somos todos los profesionales, críticos y aficionados a la historieta.

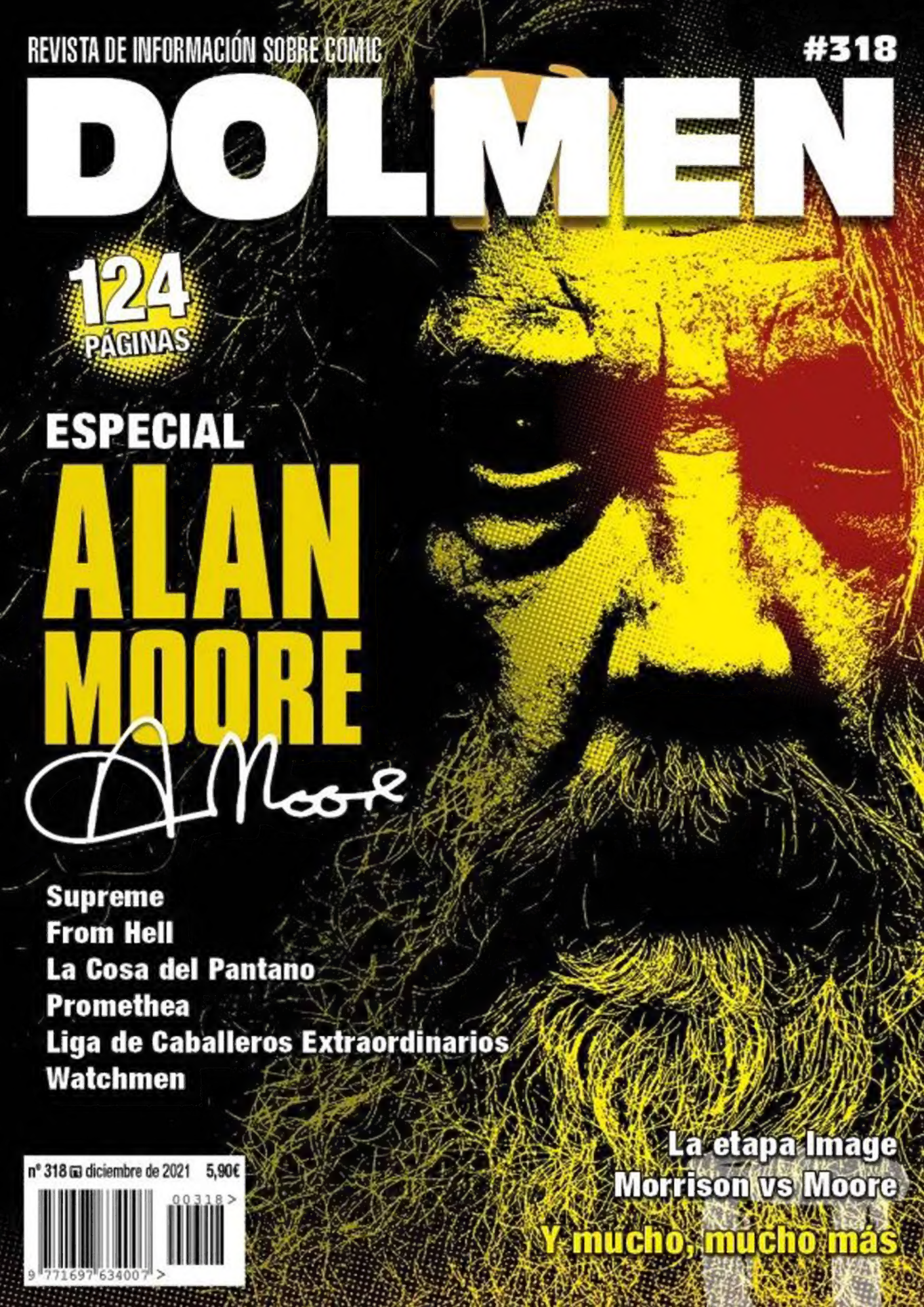
[© 2004 **Jorge García**, para *Tebeosfera* 041015]

REVISTA DE INFORMACIÓN SOBRE CÓMIC

#318

DOLMEN

124 PÁGINAS



ESPECIAL

ALAN MOORE

Supreme
From Hell
La Cosa del Pantano
Promethea
Liga de Caballeros Extraordinarios
Watchmen

La etapa Image
Morrison vs Moore

Y mucho, mucho más

nº 318 diciembre de 2021 5,90€

9 771697 634007 00318 >